174 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA[...]E VA[...]ELUX

METAL GEAR SOLID 4
GOED? NEE!
FENOMENAAL? JA!

AGE OF CONAN
BRUTE SHIT

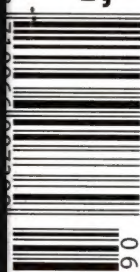
GTA IV
DE PERFECTE SCORE!!!!!

CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII
GOLD AWARD IN DE ZAK

ALONE IN THE DARK

EXCLUSIEF!!!
3P. SEGA'S ZINDERENDE SPIONAGETHRILLER ALPHA PROTOCOL

WWW.PU.NL
JUN.2008
€ 3,65



PLUS: OP AVONTUUR IN MOSKOU VOOR C&C RED ALERT 3 • RACEDRIVER: GRID, FUCK SPORTIVITEIT! • EA, SIERRA EN MIDWAY PRESENTEREN HUN AANKOMENDE GAMES • FAR CRY 2 OVERTUIGT • LITTLEBIGPLANET WORDT BAANBREKEND • ALLES OVER DE NIEUWE DELEN VAN BANJO-KAZOOIE & VIVA PINATA • ZWIEPEN MET JE GODDELIJKE PENSEEL IN OKAMI • NINJA GAIDEN IS OP DE DS HEEL GOED TE BEHAPPEN • ENDWAR OVERTUIGT ZELFS DE GROOTSTE RTS HATER • PROFESSOR LAYTON BLIJFT EEN RAADSELACHTIG SPELLETJE • HARD TEGEN HARD IN DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER • EN MEER...

Techniek in

"Eigenlijk geef ik hier leiding aan een enorme mobiele garage."



goede banen leiden

Bij de landmacht verzorgen we zelf het onderhoud en de reparatie van voertuigen en technische installaties. Technisch specialisten werken bij ons met indrukwekkende apparatuur in een unieke omgeving. Daarbij krijgen ze te maken met bijzondere opdrachten als het onderhoud van tanks en zware vrachtauto's of radio's met een cryptoversleuteling. 1e luitenant Michael en sergeant Tim geven leiding aan techniek binnen de landmacht. Een uitdagende baan, waarvoor jij misschien ook wel geschikt bent?

Toen 1e luitenant Michael klaar was met zijn vwo, stond hij voor een lastige keuze. Hij had 'hersens genoeg' om te gaan studeren, maar wilde meer dan slechts theorieën uit boeken halen. "Ik houd ervan om praktisch bezig te zijn, om met je handen én je hoofd te werken." Na een uitgebreide oriëntatie koos Michael voor de Koninklijke Militaire Academie (KMA) in Breda, waar hij de opleiding tot officier bij de Koninklijke Landmacht doorliep. Na zijn algemene militaire opleiding volgde hij een vakinhoudelijke opleiding op het gebied van techniek. "Door die combinatie van techniek en management was ik goed voorbereid op mijn huidige functie, die van pelotonscommandant binnen een herstelcompagnie. Ik heb de dagelijkse leiding over zo'n 50 militairen met een technisch specialisme. Eigenlijk geef ik hier leiding aan een enorme mobiele garage. Behalve voor het eindproduct ben ik ook verantwoordelijk voor de veiligheid van mijn medewerkers, onder alle omstandigheden."



Dat die omstandigheden erg kunnen variëren, weet sergeant Tim maar al te goed. In 2004 werd hij uitgezonden naar Irak. Daar gaf hij als ploegcommandant leiding aan een kleine onderhouds- en herstelploeg. "Tijdens een koudweertraining hadden we al eens bij -10 °C gewerkt, en nu stonden we met 40 °C in de brandende zon voertuigen te repareren."
Zijn opleiding op de Koninklijke Militaire School (KMS) in Weert vond Tim erg leuk en leerzaam. "Maar je moet niet denken dat je alles al weet wanneer je aan het werk gaat. In het veld moet je soms creatieve oplossingen vinden op moeilijk bereikbare plaatsen."
Zowel Michael als Tim zijn erg te spreken over het niveau en de mogelijkheden op technisch gebied bij de landmacht. "Het werk biedt veel afwisseling en uitdaging, en je krijgt de kans om met hightech apparatuur te werken. De kennis die je daardoor opdoet, gekoppeld aan je managementopleiding en het karakter dat je als militair ontwikkelt, bieden je goede perspectieven op een eventuele carrière buiten de landmacht."
Naast uitstekende opleidingsmogelijkheden biedt de landmacht meer gunstige arbeidsvoorwaarden en zijn er steeds meer mogelijkheden om parttime te werken.

Word leidinggevende bij de Koninklijke Landmacht!
Wat betekent leidinggeven bij de landmacht voor jou? Als onderofficier sta je dicht op de werkvloer en zorg je voor een juiste uitvoering van opdrachten. Als officier ben je een manager uit het hogere, leidinggevende kader binnen de landmacht.
Direct na je opleiding ben je verantwoordelijk voor een groep van ± 10 (onderofficier) of ± 30 (officier) militairen. In beide functies werk je in Nederland, maar ook regelmatig in het buitenland, bijvoorbeeld tijdens uitzending. Bij de landmacht worden je opleidingskosten volledig vergoed en ontvang je al tijdens je opleiding salaris. En je kunt diverse beroepsopleidingen volgen, waar je tijdens je loopbaan enorm van kunt profiteren. Word dus leidinggevende bij de landmacht: een unieke ervaring die uitzicht geeft op een veelbelovende carrière!
Wil je meer informatie over de opleidingsmogelijkheden aan de KMS (onderofficieren) en KMA (officieren)? Kom dan naar de landmachtdagen 2008, op 31 mei en 1 juni in Oirschot, kijk op **www.werkenbijdelandmacht.nl/leidinggevenden** of stuur gratis een sms met **"KL leiding [je e-mailadres]"** naar 3111.

Koninklijke Landmacht



GTA IV VS. Wii FIT

Er vindt op dit moment een bijzondere strijd plaats. Een strijd die we ons een paar jaar geleden waarschijnlijk nauwelijks voor konden stellen. De strijd om de best verkochte game van 2008 gaat dit jaar namelijk tussen een hardcore gametitel uit een serie die zijn sporen ruimschoots heeft verdiend... en een game voor met name huisvrouwen die ook wel eens wat beweging willen.
Oké, iets te kort door de bocht waarschijnlijk. Het blijft echter een bijzondere battle: GTA IV versus Wii Fit! De game met stepsplankje krijgt de grootste releasecampagne in de geschiedenis van Nintendo, en zou qua verkoopaantallen best eens in de buurt van GTA IV kunnen komen, of er zelfs overheen kunnen gaan. Belachelijk! Of niet?
Niemand durft het op dit moment te voorspellen. Kijk je naar het verleden en de installed base van de PS3 en Xbox 360, dan zou je voor GTA IV een voorzichtige inschatting kunnen maken, maar met de nieuwe weg die Nintendo is ingeslagen - en bijbehorende massale doelgroep - valt over de Wii Fit verkopen slechts te speculeren. En dan nog eerder vanuit de productie dan de afname kant.



Is dit nu een goed teken, of gaat de wereld naar de klote? In eerste instantie zou je zeggen: hoe meer mensen aan het gamen, hoe beter! Maar wat doet het met ontwikkelaars en uitgevers als ze zien dat - met alle respect - vrij simpel te programmeren games als Brain Training of spellen voor Wii Fit, beter verkopen dan games als GTA IV? Games waar jaren programmeerwerk en miljoenen dollars in gestoken worden.
Nu heeft GTA zich inmiddels bewezen en wordt er dikke winst gemaakt. Het is echter wel te hopen dat men in de toekomst ook nieuwe IP's van dit kaliber durft te lanceren, en de lat hoger blijft leggen. Beginners heten immers alleen zo omdat ze het niet blijven. Niels

DE REDACTIE

Als je deze PU leest, staat het EK voetbal op het punt van beginnen. Op de redactie zijn zelfs al verschillende weddenschappen afgesloten, maar je kunt je afvragen of iedereen hier als kenner beschouwd mag worden...

JURJEN



Ik weet bijna zeker dat Nederland wereldkampioen wordt. Want ze kunnen goed overspelen en de dekking is vaak ook niet mis. Oh wacht, EK betekent natuurlijk Europees Kampioenschap. Dat is toch met Ajax enzo? Die komen uit Amsterdam, en dat is ook een goed team. Ja ja, ik heb van voetbal waarschijnlijk nog meer verstand dan van games.

JEROEN



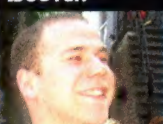
Ik ben een groot fan van de Koef. Ja, deze AZ'er heeft Koef nog niet afgeschreven hoor want zelfs al voetbalt hij bij PSV, Danny heeft een speciaal plekje in mijn hart veroverd. Dus op de vraag hoe Oranje het er af brengt tijdens het EK, heb ik maar één antwoord. Het hangt er gewoon vanaf of Danny Koevermans meedoet. Staat Koef in de spits dan worden we Europees Kampioen, simpel zat.

J.J.



Ik ben een clubfan, niet zozeer van het nationale team, want dat is al lang geen afspiegeling meer van wat er werkelijk aan kwaliteit in ons land rondloopt. Ik hoorde laatst dat Marco nu ook al scout bij de pupillenteams van Ajax. Of ben nu ik nu een gefrustreerde PSV-fan... Anyway, het EK heeft in ieder geval één voordeel: het wordt een stuk rustiger op Xbox Live en PSN.

WOUTER



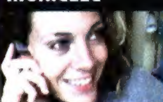
Ik heb een godsgruwelijke hekel aan voetbal. Ik kan aanvallen van depressie bijna niet onderdrukken als ik groene velden op het TV-scherm zie, word zeer agressief van het geluid dat een menigte joelende hooliganranddebielen maakt en krijg moordneigingen van het kijken naar latente nichten die net doen alsof ze last van hun enkeltjes hebben. Dus zo rond de EK's, WK's of whatever the fuck voor K's, vermijd ik als het even kan menselijke wezens. Ik zie ze wel weer als ze hun gezonde verstand teruggevonden hebben en ze dat afschuwelijk lelijke oranje hebben uitgetrokken.

JAN



Ieder toernooi hoop ik weer dat Nederland zal schitteren. Iedere keer neem ik mij voor niet te gaan brullen en tieren voor de tv (wat nooit lukt). Iedere EK en WK geniet ik van de televisieavonden met vrienden en bier. En ieder kampioenschap zijn er figuren denken dat ze cool zijn door voetbal stom te vinden. Stuur dergelijke sujetten alsjeblieft even een maandje verplicht op vakantie naar België!

MURIELLE



Jammer dat Brazilië niet meedoet. Ik ben namelijk dol op paarden en ze hebben er daar eentje van in de spits lopen, heb ik wel eens gezien. Verder vind ik die Portugees Ronaldo wel een lekker d... uuh goede speler. Als ie alleen eens wat minder snel ging liggen (hoewel...).

STEVEN



Ik heb evenveel verstand van voetbal als van voetbalgames. Dat neemt overigens niet weg dat ik het altijd leuk vind als 'wij' winnen. Maar ik word niet zenuwachtig als er wordt gespeeld en vergeet zelfs vaak te kijken. Als we eenmaal in de halve finale zitten of zo, wil ik nog wel eens aanschuiven als vrienden afspreken om te kijken, maar da's dan vooral voor de gezelligheid.

ED

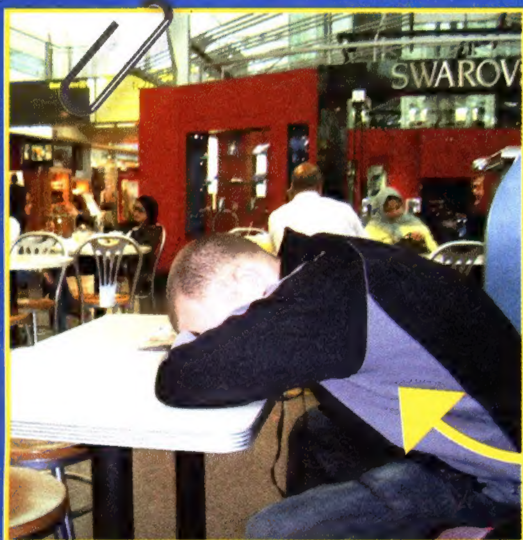


Oké, laat ik dan als enige een serieuze prognose geven. Nederland gaat er in de poule al uit en Engeland wordt Europees kampioen. Dat kan toch niet anders met drie Britse ploegen bij de laatste vier in de Champions League...
Wat zeg je? In al die teams spelen vrijwel alleen maar buitenlanders? En Engeland doet helemaal niet mee? Najah, Nederland komt sowieso z'n poule niet door, daar blijf ik bij.

MAARTEN



Nederland gaat inderdaad de poule niet door, daar heeft onze Ed gelijk in. Ik hoop zelf dat Zweden wint maar als puntje bij paaltje komt, vrees ik dat de Duitsers en de Italianen het onderling gaan uitmaken.



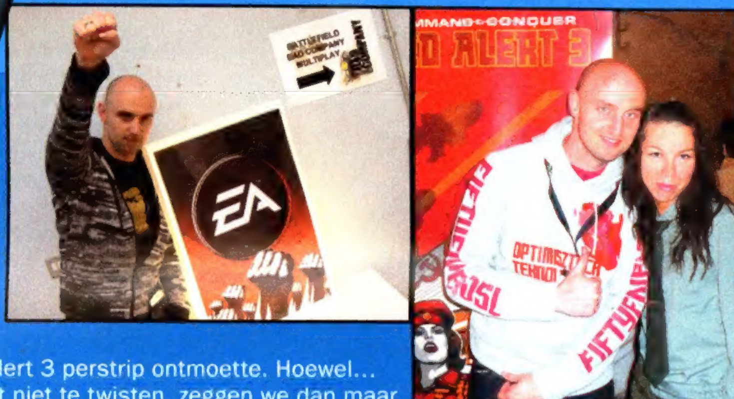
IEMAND MOET HET DOEN

>>> Je kon er op wachten: ons Grunninger boertje ging naar Las Vegas en dat liep natuurlijk helemaal mis. Zo versliep hij zich al op de eerste dag van z'n trip en miste daardoor de spectaculaire Midway party.
Het feit dat ie ondanks alle adviezen toch maar geen creditcard had meegenomen, zorgde er voor dat ie helemaal niets kon doen in Vegas (buiten de Midway evenementen) want z'n gewone betaalkaart werkte niet.
En het zou nog erger worden... Op de terugreis moest Wouter overstappen op JFK Airport New York. Z'n vlucht vanuit Las Vegas was vertraagd maar hij zou z'n aansluitende vliegtuig nog wel kunnen halen als ie snel z'n koffers kreeg en kon inchecken voor de reis naar Amsterdam.
Z'n koffers kwamen echter helemaal niet en het (tevergeefs) wachten had inmiddels zo lang geduurd dat hij te laat was voor z'n vlucht, en het volgende vliegtuig naar Amsterdam ging pas 24 uur(!) later.
Daar zat ie dan; op een onbekend vliegveld, zonder cash en met een bankpasje dat niet werkte. Pas achttien uur later vond hij toevallig nog wat losse euro's in de voering van z'n jaszak, die hij onmiddellijk omwisselde voor een paar dollar.
Terwijl hij na ruim twintig uur zonder eten van z'n muffin genoot alsof het een Chinese rijsttafel was, mompelde hij (zoals altijd met volle mond natuurlijk) "iemand moet het doen".



SMAAK

Over smaak valt niet te twisten, maar dat nieuwe EA logo/label met die opgeheven vuist... mmm... het geeft ons toch een beetje dat Koude Oorlog gevoel. Nee, dan krijgen we het een stuk warmer van de Russische schone die Jan tijdens zijn Red Alert 3 perstrip ontmoette. Hoewel... schone... over smaak valt niet te twisten, zeggen we dan maar.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

SMAAK 2

Over smaak valt niet te twisten maar het zou goed kunnen dat jullie het niet eens zijn met de covers die ik uitgezocht heb voor volgende maand. Het gaat dan namelijk om een overzicht van de lelijkste covers van de afgelopen vijftien jaar, en daar hoort in mijn opinie deze van Quake 4 ook bij. Gelukkig voor sommigen hebben we in onze feest-PU geen speciale rubriek voor de lelijkste PU redacteuren van de afgelopen vijftien jaar, anders had ik met deze foto twee vliegen in één klap geslagen!
ED



FEESSIE!

Ja, dat was een dolle boel op de redactie. Niet alleen zorgde Take Two voor een aantal PS3 en Xbox 360 exemplaren van GTA IV, ook ontvingen wij een enorme doos vol vette goodies. Nummerborden, bierbekers, petjes, t-shirts... je kunt het zo gek niet bedenken. Natuurlijk kende iedereen wel vrienden (of zoontjes) die daar helemaal van uit hun dak zouden gaan maar er was ook één iemand die meteen eurotekens in z'n ogen kreeg. Tja, je heet Jan Meyroos of niet, en het was één dag voor Koninginnedag...





JAN PIST NAAST DE POT

Vrouwen in het algemeen en toiletjuffrouwen in het bijzonder klagen er vaak over: mannen pissen altijd naast de wc of op de bril, zodat de toiletvloer vol met gele druppels ligt.
Op het mannentoilet van het zalencomplex waar de EA Showcase plaatsvond, haalde Jan zelfs een paar natte sokken vanwege een ware poel van urine, omdat bijna iedereen er naast de pot had gepiest. Wie hangt er dan ook zo'n foto naast de urinoirs? Dat is vragen om moeilijkheden!







★ Brief ★
VAN DE MAAND

HELDENDAAD

Ik zal die veren maar niet in jullie reet steken want er zitten er toch al genoeg in.
Laatst op school zag ik een van de meest vreselijke dingen die maar kunnen gebeuren. Nee, het was geen naaktreportage van Erica Terpstra maar er werd een klein bruggertje gepest door zijn klasgenootjes. Natuurlijk is dit 'gewoon', het is een kwestie van de wet van de sterkste dus wat boeit het?
Maar toen gebeurde het, ik hoorde het woord 'computerspelletjes' op een sarcastische wijze vallen en plots zag ik dat de goddelijke PU agenda van drie hoog naar beneden gegooid werd. En dat is een zeer kwalijke zaak toch? Dus ik stap daar op af als examenklasser en ik zei daar natuurlijk wat van. Die drie klasgenootjes scheten zeven kleuren terwijl ik dat zielige jochie hielp met zijn PU spullen, het was tot overmaat van ramp niet alleen zijn agenda. Zo was hij ook weer blij en ik had mijn goede daad weer verricht en met een klein lachje op zijn gezicht nam hij de excuses van zijn klasgenootjes in ontvangst. Zo, nu weten ze dat ze geen gamers moeten lastig vallen en dat ze respect voor jullie redacteuren en jullie spullen moeten hebben.
Ga zo door en vermenigvuldigt u,
Groetjes,
Jan Willem Vink | Veenendaal

Deze 'wie aan de PU komt, komt aan mij' actie verdient een EA game naar keuze!
Wat betreft het vermenigvuldigen zit het wel goed hier, zelfs Wouter en Maarten zeggen dat ze heel hard aan het oefenen zijn.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

CHICKS GEILEN OP DS

Bij ons op school zie ik steeds meer mensen gamen, en het valt me op dat de mensen die een PSP hebben meestal met z'n tweeën zitten en de mensen met een DS juist een hele groep om zich heen hebben die enorm veel lachen en de DS aan elkaar doorgeven. In deze groep staan meestal ook veel meiden en geloof me de meeste van deze meiden mogen er best zijn!
Dus dacht ik, hieruit kan je twee conclusies trekken:
1. Het is Nintendo gelukt gamen voor iedereen toegankelijk en leuk te maken. De DS is een "chickmagnet".
2. Keep up the good work!
Groetjes,
Roel Koks | Internet



Toen Wouter dit las, heeft ie meteen z'n PSP ingeruild, maar ja; sommigen zijn zelfs met een DS kansloos.

DAN WELKE GEEN EFFE ALSNOG...



Echt een kik blad. Ik lees 'm altijd snel uit en als hij uit is lees ik de dingen die ik toen nog niet gelezen had...(err... ik sla soms dingen over, maar zo lees ik het blad lekker langer). Ik lach me de billen uit me broek als ik de bijschriften en geniet van de eerlijkheid in jullie blad.
Maar ik schrijf niet om te kwijlen.... echt waar? echt niet. nee. want, je kent het wel. Gecrashte PC's. Tja, iedereen heeft zo zijn probleem. Maar het is helemaal klo....err niet prettig als het schermpje zegt dat je een nieuwe moet nemen. Bedankt Windows. Ik had eindelijk dat graf level in Kane's Wrath geklaard. Joepiedapoepie. Gelukkig heeft pa mijn pc kunnen herstellen. en bij de tiet van tante riet! alles stond er nog op. Wunderbar. er is een god.
Maar toen ik klaar was met mijn PC wilde ik ff gaan 'Wii'en' (of zoiets). Maar welke game zou ik doen? Mario Galaxy. Al twee keer uitgespeeld.
Zelda redden? Ook twee keer gedaan. Golf dan? Nee. Ik ben geen kakker. ff geen vage makkelijke sport. Dragonball? Excite Truck? Wario Ware? nee nee nee.
smackdown vs. raw 2008. oke. kheb 2-D (zanger gorillaz) nagemaakt dus moet wel lukken...niet dus. mijn probleem. welke game houd me nou goed aan die wii gekluisterd? smask brawl is nog niet uit en ik ben een beetje ongeduldig... dus na deze lap tekst heb ik maar 1 kleine vraag. wat is DE wii game die ik nu moet spelen, na zelda, metroid en mario?
Grtz
Jerry Gerritse | Schiedam

De Wii game die jij moet gaan spelen is de Nederlandstalige versie van My Word Coach.

BELGEN DISCRIMINATIE

Ik heb als belg sinds kort een abonnement op de PU, en daar heb ik zeker geen spijt van. Onlangs wilde ik met mijn VIG kaart bij de Free Record Shop een game gaan kopen. Ik koos voor Army of Two en ik ermee naar de kassa. Ik laat mijn VIG kaart zien en pak mijn bankkaart.
Plots zegt de kassierster: "wat is dat die kaart?" Ik zeg dat ik daarmee korting krijg in de Free Record Shop bij aankoop van €45. Ze zegt dat ze het niet kent en begint de kaart te lezen.
Ik had in al mijn enthousiasme niet gezien dat er op stond "alleen geldig in Nederland". En naarmate ik niet genoeg geld op mijn kaart had staan, moest ik schaamtevol uit de winkel weggaan. Ik was zo pissed dat ik de laatste drie dagen niet heb kunnen slapen. Ik wacht wel een paar jaar voordat de game in de budgetbakken ligt.
Groetjes,
Thomas Gabriel | Schoten

Ja, da's zuur Thomas. Dat wordt óf emigreren óf nog héél even wachten tot Vlaanderen bij Nederland wordt getrokken.



Free Record Shop in Nederland.

PERSPECTIEF

Ik (generatie Ed) speel regelmatig een game op of de Cube of de Xbox 360. Wat ik even onder de aandacht wil brengen is het volgende: in de loop der jaren heb ik een voorkeur ontwikkeld voor de third-person games. Zelda, AC, Gears, RE 4... allemaal lekker uitgespeeld. In third-person heb ik het gevoel meer controle over het spel te hebben. Moves, snelheid en overzicht bevallen me gewoon beter ten opzichte van first-person. In first-person heb ik, wanneer het er heftig aan toe gaat, soms het gevoel een beetje het overzicht kwijt te raken. Ook een soort draaimolen-achtige misselijkheid is wel eens aan de orde. En vaak dan die handjes die maar onder in het beeld een beetje mee "wiebelen", al dan niet voorzien van een gun, of wat dan ook. Niet echt mijn ding. Waar wil ik heen? Zou het voor jullie mogelijk zijn om in de (p)reviews aan te geven of een game first- of third-person is? Het zou mij en andere lezers, daarvan ben ik overtuigd, de gelegenheid geven dit aspect in de afweging "wel of niet kopen?" mee te nemen. Misschien kunnen jullie het eens in overweging nemen.
Voor de rest wens ik jullie nog veel succes toe met jullie prima blad.
Met vriendelijke groeten,
Rik Nieuwendaal | Huizen

Beste Rik, wij zijn ervan overtuigd dat wanneer je de teksten van onze (p)reviews leest en de plaatjes bekijkt, je écht wel weet of een game third- of first-person is. Zelfs voor mensen van de generatie Ed moet dat (met vergrootglas) lukken. Wist je trouwens dat we binnenkort een speciale 65+ VIG-card gaan introduceren? We houden je op de hoogte.





YO!ART



Hey mensen van PU,
Ik ben 17 en teken wel eens. Dit is Cloud van Final Fantasy naar mijn mening een van de tofste gamepersonages ooit.
Ik zou het geweldig vinden als jullie hem in jullie blad zouden zetten. Jullie blad is top, keep up the good work.
Groetjes,
Rob Wolters | Internet

Mooi! Vooral dat slappe lullenkapsel.

WEDDENSCHAP

Om maar met de deur in huis te vallen: laatst is mijn vader flink geownt. Mijn broertje had al langer het idee in zijn hoofd om een Xbox 360 te halen, want hij had bij een vriend GoW gespeeld en dat vond ie een strak spel, en bij de MediaMarkt was de 360 in de aanbieding. Hij liep een tijdje met dat idee in zijn koppie en was het alweer bijna vergeten toen mijn vader en hij voetballen zaten te kijken. Ik zat boven achter de PS3.
Na ongeveer anderhalf uur kom ik nog ff beneden, toen m'n pa me riep. Hij zegt: "Weet je, Nederland stond met 3-0 achter en toen heb ik tegen je broertje gezegd dat als Nederland alsnog zou winnen, hij een 360 kreeg. Weet je hoeveel het is geworden? 4-3 voor Nederland!" Dus wij de volgende dag die 360 halen, en nu mogen wij ons eigenaar noemen van een Xbox 360 én een PS3! Pa bedankt!
Desmond | Internet

Als Nederland het EK wint, gaat Ed een hele dag in z'n nakie werken, heeft hij gezegd. En dan gaan wij foto's maken voor de PU! Of hebben jullie niet van die sterke magen?

KORTE VRAAGJES

Greetings Power Unlimited!
Het gezeur dat jullie blad echt top en super is, hoef ik jullie niet meer te vertellen want dat horen jullie al jaren.
Ik had wel een paar vraagjes:
❶ Is er al een release day geprikt voor WoW: Wrath of the Lich King?
❷ Steven, al zin om afscheid van je dagelijkse leven te nemen en in de game te stappen?
❸ Zo ja, kunnen jullie PU crew zijn werk overnemen en hem even missen? :P
Keep up drinking and gaming guys!
Joep Bulthuis | Internet

❶ Nee, er is nog niets bekend.
❷ Steven doet dat met babystapjes en hij kent het klappen van de zweep inmiddels.
❸ Hij mag van ons gamen wat ie wil zolang het maar niet ten koste van z'n werk gaat... uuuh...

Hey PU,
❶ Komen GTA IV en Mass Effect ooit nog op de PC uit? (heb ik net een 8800GT)
❷ In het vorige nummer hadden jullie het over NHL en NFL (bij korte vraagjes). Ik beschouw me zelf wel als een echte gamer maar WTF betekenen die afkortingen??
❸ Jullie hebben Crysis geen Gold Award gegeven omdat je het zonder N.A.S.A PC niet kon draaien. Dus krijgt het eigenlijk geen Gold Award omdat de graphics te mooi zijn!! Zijn jullie gek?? (voor de rest is jullie blad geweldig hoor).
Ps. Jan, je 99 was geheel rechtvaardig... wat zeuren ze nou? Je kan een mes uit je pols knalen en het door iemands hoofd heen stoppen in mid-air in minder dan een seconde en dan vinden ze het de 99 niet waard??
Jonne | Internet

❶ Mass Effect is een zekerheidje en het antwoord over GTA IV staat verderop.
❷ NHL staat voor National Hocky League en NFL staat voor National Football League, dat zijn twee Amerikaanse sportbonden.
❸ Ja, dat blijft een moeilijke kwestie (dat de game ridicule systeemeisen heeft, heeft niet alleen met de graphics te maken, mogen we hopen). Als een toegangskaartje voor de nieuwe show van Theo Maassen 1750 euro kost, laat je je recensie daar dan door beïnvloeden?
Ps. Heeft Jan onlangs een 99 gegeven? Voor welk spel dan?

Hoi PU, ik heb wat vraagjes.
❶ Komt er binnenkort een stuk over Fable 2 in de PU?
❷ Wanneer komt de nieuwe Brothers in Arms uit?
❸ Komt er nog een derde deel van Star Wars Knights of the Old Republic?
Alvast bedankt en suc6 met het blad.
Marco | internet

❶ Vorige maand heeft Jan al een tipje van de sluier opgelicht, en we doen er alles aan om meer speelbaar materiaal in ons bezit te krijgen.
❷ We gokken op eind september.
❸ Nee, maar er is wel een hele toffe Star Wars game in de maak.

Hej PU,
❶ Komt GTA IV ook naar de PC? En wanneer?
❷ Komt er een online mode?
❸ Kan je in co-op mode spelen? En misschien met vier tegelijk?
❹ Zijn er ook bioscopen, theaters en musea die je kan overvallen of waar je naar binnen kunt gaan?
Bas | internet

❶ Misschien volgend jaar, maar helemaal zeker weten het niet.
❷ Hell yeah!
❸ Hell yeah! Maar dan niet de story mode.
❹ Niet in de delen die wij tot nu toe gespeeld hebben.

WELKE XBOX?

Ik zit met een 'probleem'. Wellicht heb ik binnenkort een paar centen over en nu zit ik te denken over de aanschaf van een Xbox 360 (liever had ik een PS3, maar die is nog iets te duur). Ik heb eens rondgevraagd bij de diverse winkels, maar ik krijg over de verschillende uitvoeringen van de 360 steeds verschillende verhalen te horen, variërend van 'plausibel' tot 'bullshit'. Nu weet ik dus nog steeds niet welke 360 ik hebben moet. Ik speel voornamelijk RPG's en racespellen, online gamen doe ik niet en ga ik ook niet doen (ik neem hierbij niet alleen mezelf maar ook mijn gezin en mijn huwelijk in bescherming), en ik heb een gewone -dus niet HD- breedbeeld TV. Het ding moet Blue Dragon en Lost Odyssey kunnen spelen. Kan ie meer dan is dat mooi meegenomen. Kan ik volstaan met de 360 Arcade, of is dat mezelf pesten?
Ik had natuurlijk meteen jullie advies in moeten winnen in plaats van stad en land af te gaan, immers: 'iemand met een horloge weet hoe laat het is, iemand met twéé horloges is daar nooit zeker van!'
Michiel van Leeuwen | Poortvliet

Je kunt de Arcade versie nemen en met memorycards werken om alles op te slaan. Maar we raden je aan om er eentje te kopen met een harde schijf. Dat is echt ideaal voor je savegames en je kunt dan ook nog eens Xbox Live Arcade games downloaden mocht je een leuke tegenkomen. Want Xbox Live (zilver) is immers gratis.



RARE PLAATJES

BESTE PU,
IK START SAINTS ROW OP... KREEG IK DIT! IK DACHT VAN: DIT MOET DE PU IN.
GREETZ,
MAARTEN ARTS | INTERNET

Beste Maarten, je moet de game ook niet voor 10.00 uur 's ochtends opstarten. Dan zijn de meeste personages nog niet toonbaar.

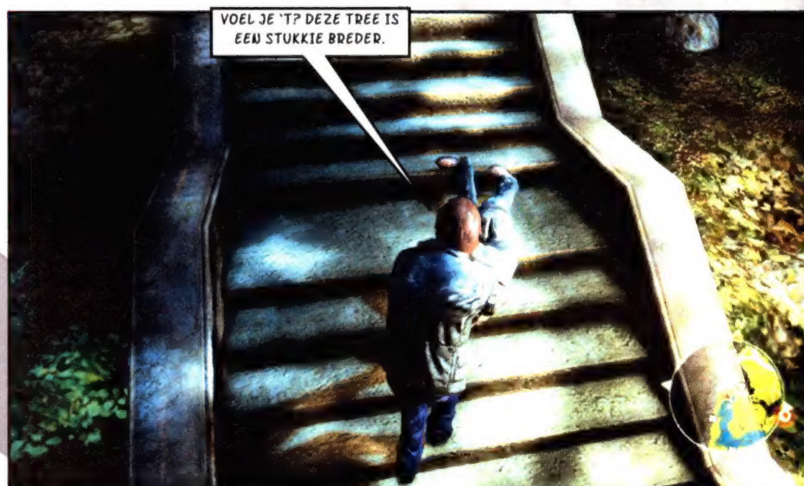
Oké, jongens; het lijkt erop dat er een nieuwe rubriek geboren is. Overtref Maarten en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar: → REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



ALONE IN

New York heeft een geheim. Een geheim dat tegelijkertijd ook een groot probleem vormt. Wat het precies is, weet vrijwel niemand. Maarten die voor z'n vriendin ook veel geheim houdt, leek ons de aangewezen persoon om op onderzoek uit te gaan.

Als Alone in the Dark begint, ligt half New York in puin en daar zal het vermoedelijk niet bij blijven. Serieuze problemen dus.
De eerste beelden van hoofdpersoon Edward Carnby zijn wazig. Alsof de man net bijkomt van een overdosis aspirine. Aan zijn gehoor mankeert gelukkig niets en daardoor kan hij mannen in lange jassen ruzie horen maken. Nog voordat Carnby het allemaal kan bevatten, besluiten de bad guys hem te executeren op het dak van het gebouw...

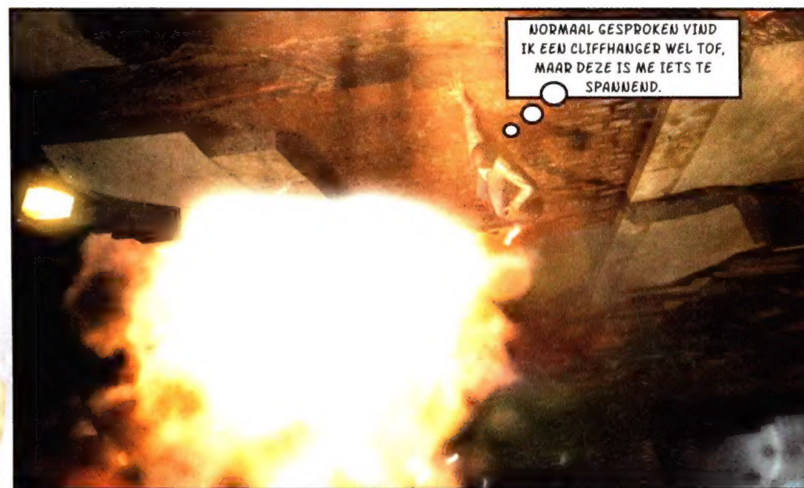


"MY GOD! WHO THE HELL AM I?"

Stalen trappen en donkere gangen met knipperende tl-buizen die te fel licht afgeven, lijken de laatste beelden te zijn die Edward ooit zal zien.
Maar dan breekt bovenin het trappenhuis compleet de pleuris uit. De grond begint te trillen en de muren beginnen te schudden... maar het is geen aardbeving. De muren spatten open! Twee gasten worden de grond ingezogen alsof het drijfzand is! Alleen Edward ontkomt aan het gevaar.
En hier begint het avontuur van onze held in spé. Wanneer hij in een spiegel kijkt, zegt hij letterlijk: *"My God! Who the hell am I?"* Vervolgens slaat hij het glaswerk aan diggelen.

INTERACTIEVE SERIE

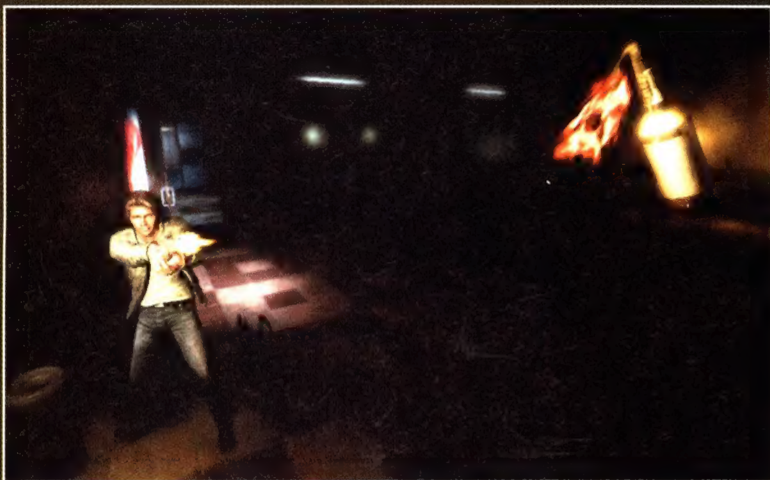
Clichématig of niet; ik wil inmiddels ook wel weten wat er allemaal aan de hand is, en dat is precies de bedoeling van ontwikkelaar Eden. Ze hebben het spel niet in gebruikelijke levels gegoten maar er een interactieve serie van gemaakt; de levels zijn omgedoopt in episodes en deze zijn weer



3 +++

DRIE DODELIJKE COMBINATIES

MOLOTOV COCKTAIL: Een fles met alcohol, een zakdoekje erin, aansteken met een zippo en gooien maar!
BRANDENDE KOGELS: Een beetje brandbare vloeistof over je kogels gieten en het lood is een stuk effectiever wanneer je de trekker overhaalt. Zeker als je weet dat veel monsters pas dood gaan als je ze in lichterlaaie zet.
FLES EXPLOSIE: Een plastic of glazen flesje in de linkerhand houden en gooien, via een slowmotion kun je er met je rechterhand een brandende kogel doorheen jagen. Kaboem! Met een spuitbus (insectenspray) werkt het overigens ook heel aardig.



THE DARK





"ONTDEK DE DIRK KUIJT IN JE ALS JE ALONE IN THE DARK GAAT SPELEN."

opgebouwd uit scènes. Na een scène of episode volgt vaak een cliffhanger waardoor je de volgende aflevering in wordt gezogen. Begin je weer bij een gesavede game, dan krijg je een 'Previously on Alone in the Dark'-trailertje te zien zodat je weer helemaal bij bent.
Er is aan meer dingen te zien dat Alone in the Dark (AitD) geen doorsnee videogame is. Zo zijn de shots die gebruikt worden voor een belangrijk moment echt filmisch. Je kunt zien dat er nagedacht is over de camerastandpunten en compositie. Ook het verhaal zit beter in elkaar dan de meeste spellen vandaag de dag.



Eden heeft daarvoor dan ook scriptschrijver Lorenzo Carcaterra ingehuurd. Deze geboren en getogen New Yorker die werkzaam is bij de New York Times, heeft meerdere boeken op z'n naam staan, waarvan Sleepers (met Brad Pitt, Kevin Bacon en Robert De Niro) zelfs verfilmd is.
Bedenk daarbij het gegeven dat AitD ook nog beschikt over prachtige, meeslepende (Bulgaarse) muziek en je begrijpt dat alle ingrediënten aanwezig zijn om er een fantastisch geheel van te maken.

EFFE SPOELEN

Zoals ik in m'n preview al schreef, kun je net als bij een tv-serie op DVD soms een scène doorspoelen of een hele aflevering/episode overslaan. Leuk voor je oma of kleine zusje als het spel te moeilijk voor ze wordt, of als je zelf bijvoorbeeld een scène wilt overspelen omdat je het verhaal kwijt bent. Skip je teveel, dan ben je in het achtste hoofdstuk echter de lul, want om dat te kunnen spelen, moet je eerst minstens achttien sequences (deeltjes van episodes) afgewerkt hebben.

MAARTEN MOET DOORBIJTEN



INNOVATIE

Edward is dan misschien z'n geheugen kwijt, hij weet wel hoe hij op het eerste gezicht nutteloze troep kan combineren en kan inzetten om z'n doel te bereiken.
Als je op de vierpuntsdruktoets naar beneden drukt, slaat Edward als een potloodventer z'n jas open en zie je de verschillende objecten die hij verzameld heeft. Een flesje insectenspray, alcohol, verband, een rolletje tape, een geweer en een zaklamp bijvoorbeeld. En al deze spullen heb je nodig om bepaalde puzzels op te lossen. Twee voorbeelden: Een deur is open te maken door het slot kapot te knallen, of door met een voorwerp de deur in te beuken, of door met behulp van de bloedafdrukken op de alarminstallatie de code te ontcijferen.
Een beschadigde muur opblazen is ook op veel manieren uit te voeren.



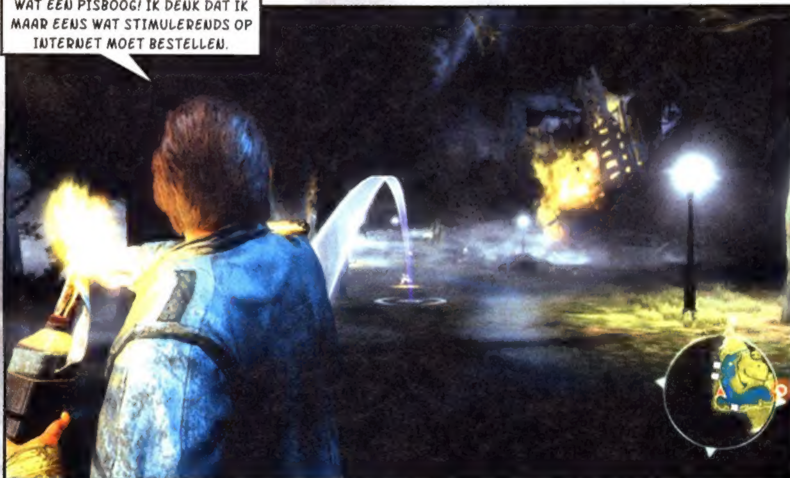
Je kunt er een gasfles voor zetten en die kapot knallen of een fles alcohol naartoe gooien en er een brandende kogel doorheen jagen zodat het hele goedje in de hens vliegt. Het maakt AitD een mooie combinatie van actie en puzzelen.
Soms liggen de oplossingen niet voor de hand. Zo moet ik toegeven dat het best een tijdje duurde tot ik besefte dat ik in een overhellende bus boven een ravijn, lichamen moest verplaatsen om het gewicht te verdelen en er via de voorkant uit te klauteren...
Puzzels oplossen geeft altijd een gevoel van voldoening en dat geldt zeker voor Alone in the Dark.

PLOTWISSELINGEN

Waar ik helemaal van genoten heb, is dat de route die je voor jezelf al uitgestippeld had, regelmatig heel anders zal uitpakken. Denk je mooi aan een richeltje te kunnen hangen om te ontsnappen aan het gevaar, komt er ineens een half gebouw naar beneden donderen waardoor je de uitgedachte route met honderdtachtig graden moet draaien. Het verrast je keer op keer.

DE MOBIEL ALS LEIDRAAD

Niet alleen de locatie New York heeft AitD gemeen met GTA IV, maar ook het mobieltje speelt in beide games een centrale rol.
Nadat een belangrijk personage zichzelf na een bizarre taxirit een kogel door het hoofdje schiet, besluiten Edward en z'n chickie Sarah om de mobiel die hij bij zich droeg maar in bruikleen te nemen.
Via het mobieltje heeft Edward geregeld contact met personages die een grote rol in het verhaal spelen. Ook krijg je tips van een dokter die uitlegt hoe je het best een wond kunt behandelen. Van een andere gast krijg je weer informatie over je verleden. Bovendien kun je via je mobiel uitleg krijgen over bepaalde situaties en (het lijkt wel een iPhone) is er een map van het park beschikbaar.





Er kleeft alleen één klein nadeel aan dit soort grapjes: je speelt deze game maar één keer, want de tweede keer is de verrassing eraf. Het is eigenlijk hetzelfde als een mop twee keer vertellen of de herhaling van een voetbalwedstrijd kijken.

EIGEN DOKTER

Ondertussen weten jullie meer over de game, maar nog steeds vrij weinig van Edward, net als hijzelf.
Per aflevering kom je echter meer te weten. Zo lees je via je mobieltje dat je een paranormale onderzoeker uit de jaren twintig bent. Dat is bijna honderd jaar geleden! Er is iets vreemds aan de hand. Maar wat?
Na een zinderende taxirit door de in puin vallende straten van New York, beland je met Sarah (een chickie dat je onderweg opgepikt hebt) en een oude vent die luistert naar de naam Paddington, die maar blijft bazelen over een krachtig amulet dat vervoerd moet worden naar het museum, in het beroemde Central Park.
Het park kent net als de levels ervoor veel creeps die zich gedragen als vampieren. Ze zijn bezeten van een kwade kracht en komen op je af als ze je zien óf als ze je open wonden ruiken.
Dit laatste voorkom je door je wonden te behandelen met verband of spray dat je om de vijf meter in medicijnkastjes tegenkomt, maar je kunt ook lichamen en bloedzakjes als afleidingsmanoeuvre gebruiken.

LAATSTE REDMIDDEL

Kun je dit niet vermijden, dan volgt er een gevecht waarbij je vrijwel alles kunt oppakken en als wapen kunt gebruiken: stoelen, takken, bijlen, stalen pijpen, lampen, brandblussers...
Je bestuurt het wapen met de rechter analoge knuppel en kunt er vrij mee bewegen. Houten 'wapens' steek je in de fik door ze in het vuur te houden. Door monsters ermee neer te meppen, steek je ze gelijk in de brand waardoor ze oplossen, zoals vampieren dat altijd doen.


Een soort van elektrische stoel voordat men stroom gebruikte.

Het park is trouwens de leukste locatie van het spel. Het is een grote, open wereld waarin je echt het gevoel hebt vrij te zijn, in tegenstelling tot het gangetje-gangetje werk waar het spel ook vol mee zit. In het park is het altijd donker en er lopen overal bloeddorstige creeps rond, ook staan er her en der auto's, grasmaaiers en gebouwtjes waar je allemaal gebruik van kunt maken. Je moet alleen wel zorgen dat je altijd spray, genoeg kogels en brandbare vloeistof bij je hebt, anders overleef je het gewoon niet. En Sarah, die praktisch de halve game als een dom wicht achter je aanloopt, ook niet.

EEN FANTASTISCHE GAME?

Als je dit zo leest, lijkt alles er op te wijzen dat AitD een fantastisch spel is. Het heeft een mooi verhaal, leuke en innovatieve gameplay en meeslepende, dramatische muziek.


Eén ding is zeker, als je een taxi ziet remmen voor een zebra, speelt het level niet in Amsterdam.

Zelfs de physics zijn goed; de manier waarop een houten voorwerp versplintert, hoe hout verbrandt en verkoolt, hoe water en ontploffingen gevisualiseerd worden... het is oogstrelend. De variatie tussen verschillende typen gameplay is ook meer dan goed, net als de variatie in omgevingen.
Maar Alone heeft één probleem: je kunt namelijk maar half van alles genieten omdat de (weliswaar inventieve) besturing onlogisch aanvoelt en daardoor, zeker in het begin, uiterst frustrerend werkt.

VERWARREND

Ik zal het uitleggen. In AitD kun je continu switchen tussen third- en first-person view. First-person gebruik je vrijwel alleen bij minigames waarbij je shit moet 'hacken' en bij het schieten of het schijnen met je zaklamp. Hierbij is de linker analoge stick voor het bewegen van de speler en de rechter voor het veranderen van het gezichtsveld, zoals in elke first-person game. Je zult echter merken dat je bijna altijd de third-person view gebruikt, en juist daar beginnen de problemen.

MINIGAMES

Alone heeft diverse minigames. Als je een auto aan de praat wilt krijgen en er is geen sleutel voorhanden dan moet je aan de gang met draadjes. Hetzelfde verhaal als je de stroom ergens vanaf wilt halen.
Een andere minigame die ik tegenkwam, was het reanimeren van Sarah in het vijfde level. Dit gebeurde door drukkende bewegingen met de analoge knuppels te maken en haar vervolgens op d'r mondje te beademen. De beloning was groots in de vorm van een eerste kus!


Deze kelders kun je als bouwpakket bestellen, geheel naar Oostenrijks design.

Met de linker analoge stick verander je zowel de voor- en zijwaartse looprichting als het camerapunt, die soms vast is. Met de rechter knuppel kun je wel het kijkpunt iets veranderen, maar zodra je deze loslaat, gaat hij automatisch weer terug naar het standaard camerapunt, achter Edward. Dit alles heeft tot gevolg dat als je iets pakt, de rechter analoge stick bezet is. Want de bewegingen (slaan, hakken en stoten) van voorwerpen die je vast hebt, bepaal je met de rechter pook en dat kan niet veranderd worden. Dus mis je een knop om je gezichtsveld mee te bepalen. Het is een offer dat Eden gemaakt heeft om een nieuw combatsysteem te introduceren.

TRAAGHEID

Ik zal je even een uitgebreid voorbeeld geven om mijn klaagzang te versterken.
Je loopt in third-person perspectief door een ruimte en wordt aangevallen door een monster. Een logische reactie is... schieten! Dus schakel je naar first-person (dit kan niet anders) om die gast neer te knallen. Vervolgens pak je een stuk hout (bezem, stoel, tak, honkbalknuppel) en je schakelt terug naar een third-person view. Maar het bewegen op die momenten gaat zo traag alsof er stroop op de vloeren is gesmeerd.
Ondertussen is het monster opgestaan en valt me weer aan. Ik sla hem voor z'n bakkes en weer ligt hij even op de grond. Ik 'ren' naar een vuurtje, steek de tak aan en loop naar de tegenstander. Ik verkoop 'm een mep waardoor hij in de fik vliegt en oplost.
Het is een hele frustrerende aangelegenheid omdat je gewoon niet snel genoeg kunt handelen en tegengehouden wordt door de onnatuurlijke besturing.


Vertrouw nooit een pyromaan als ie zegt 'geef mijn portie maar aan fikkie'.

LEKKER LUGUBER

Ergens halverwege de game moet je in het museum in een kamer zijn die bewaakt wordt. De bewaker ligt echter onder een berg stenen en is zo dood als een pier. De ingang is vergrendeld via een handscanner. Wat doe je dan om binnen te komen? Juist, handje van de bewaker eraf hakken en op de glazen plaat leggen. Logisch toch?

DOORZETTEN LOONT



In de eerste drie levels kon ik gewoon niet van de game genieten omdat de traagheid en oncontroleerbaarheid claustrofobische gevoelens bij me losmaakte.
Pas na de derde episode (na twee uur spelen ongeveer) raakte ik een beetje aan de besturing gewend, maar het bleef moeilijk om steeds weer te moeten wisselen tussen twee verschillende perspectieven met twee verschillende controlschema's.
Doorzetten loont echter! Dus ontdek de Dirk Kuijt in je als je AitD gaat spelen. Immers, als je eenmaal aan het spel begonnen bent, móet en zal je het einde weten! Je wilt de antwoorden over het verleden van Edward, je wilt een oplossing om deze hel op aarde te stoppen!
Dat is een heel sterk punt aan AitD. En als je dan toch eenmaal aan het besturing ding gewend bent, is het best een tof spel. Lees het begin van deze review nog maar eens...

CONCLUSIE

Alone heeft veel prachtige dingen, die helaas deels worden overschaduwd door de krakkemikkige besturing en het mindere camerawerk. Een mooi verhaal, een prachtige setting en leuke innovatieve gameplay die ik vaker wil terugzien; des te spijtiger dus dat de besturing pas na een paar uur gaat wennen.
Maar... doorzetten loont.


MAARTEN

SCORE 74

Uitgespeeld in elf uur.

ALONE IN THE DARK
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC / Wii / PS2
EDEN GAMES / ATARI
1 SPELER
20 JUNI 2008
16+



HALEN ALS
- Je van puzzelen, actie en een vleugje frustratie houdt.
- Meeslepende series je ding zijn.
- MacGyver vroeger je lievelingsserie was.

POWERSPY

- Dat Kojima liet eerst roepen dat Metal Gear Solid 4 een beetje tegenviel, en nu blijken er scènes in te zitten die suggereren dat er zelfmoord wordt gepleegd en dat er kids zijn worden vermoord.
- Dat kan Rockstar toch niet op zich laten zitten...
- Nu wij zo vaak op trip moeten, wordt het bijna goedkoper de diverse redactieleden in Londen, Parijs, New York en San Francisco te huisvesten.
- Of gewoon iedereen in het Sheraton hotel op Schiphol Centrum zetten. Daar hebben ze internet, dus wie weet komen de stukjes dan ook nog eens op tijd.
- Voor de feest-PU van volgende maand, vroeg Ed ons alle plaatsen op te schrijven waar we ooit waren geweest.
- Helaas was na de inzending van Jan meteen de mailserver van de PU vol.
- Zelfs het mailtje van Wouter met één plaats, te weten Londen, kon er niet meer bij.
- Oh, de Powerspy krijgt net te horen dat die snotneus inmiddels ook al in Las Vegas en Montreal is geweest. Het ultieme bewijs dat er deze maand echt niemand meer beschikbaar was om op trip te gaan.
- Het is elke keer weer leuk om te zien hoe half gamend Nederland uit zijn doen raakt als Xbox Live een dagdeel uit de lucht wordt gehaald voor een grote schoonmaak. Want ja, hoe moet je nu een avond doorkomen zonder te gamen... Gezellig met je vriendin of ouders praten? De Powerspy gaat nog liever naar alle wedstrijden van Duitsland toe op het EK.
- Nederland zit dus nog niet in de EK-versie van FIFA. En waarom zou EA ook, als je twee helften lang steriel van links naar rechts wilt passen, kun je net zo goed gaan dammen.
- Activision heeft keihard ontkend dat alleen Infinity Ward voortaan nog maar Call of Duty-delen mag maken. Nu doen ze dat om de beurt met Treyarch. Volgens de publisher zullen beide uitgevers delen van deze serie blijven ontwikkelen.
- De Powerspy baalt hiervan want het deel dat Treyarch heeft gemaakt, mag nog niet eens in de schaduw staan van Call of Duty 4 van Infinity Ward. Liever één goed deel per twee jaar, dan om het jaar een middelmatige game.

DE NIEUWSTE SPELLEN VOOR SCHAAMTELOZE GAMERS

Misschien is het jou ook wel eens overkomen dat je in een volle trein gedwongen was in de microfoon van de DS te blazen om een speciale move te activeren. Of misschien ben je door het raam van je woonkamer wel eens oprecht verbaasd aangestaard door een passerende buurman tijdens een intens potje Wii Bowling.

Wat je ook vindt van die nieuwe besturingsvormen, het ziet er al snel een stuk maller uit dan een jongeman met een reguliere controller op de bank.
Nu generen wij ons niet zo snel, maar bij enkele nieuw aangekondigde games moesten we toch wel even slikken. Om maar bij het thema van de cover van deze PU te blijven: dit soort dingen testen we het liefst alleen en in het donker.


We Cheer.

WE CHEER

In We Cheer moet je met twee Wii-afstandsbedieningen zwaaien alsof het pompons zijn. De superblije cheerleaders in beeld doen voor hoe het moet in dit ritme-actiespel van Namco Bandai. Door goed te presteren, kun je nieuwe cheerleaders en kostuums vrijspelen.

OSOUJI SENTAI CLEAN KEEPER

Zoals de naam Clean Keeper al suggereert, moet je in dit spel een huis schoonhouden. Dat doe je door de Wii- afstandsbediening te bewegen alsof het een spons of stofzuiger is. Als beloning voor je inspanningen zullen de schoolmeisjes die het schone huis bewonen aanstootgevende poses aannemen.

GUITAR HERO: ON TOUR

Bij het DS-spel Guitar Hero: On Tour (zie plaatje hierboven) wordt naast een speciaal Rock Band-plectrum (om de snaren op het touchscreen mee aan te slaan) ook een zogenaamde Guitar Hero Guitar Grip meegeleverd. Dit accessoire moet je in de opening voor GBA-spellen steken, zodat je waar en wanneer je maar wilt helemaal los kunt gaan op de rockmuziek die uit de speakers van de DS schalt.



Osouji Sentai Clean Keeper.

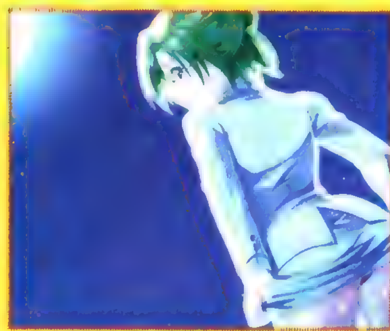
MARIO KART VERSLAGEN DOOR SEKS-GAME

Als we op gamecharts zouden kunnen wedden, hadden we in Japan blind ingezet op een toppositie voor Mario Kart Wii. Maar wie schetst onze verbazing: in het land van de rijzende zon kreeg deze racetopper in de eerste week na launch onverwacht klop van een... erotische game op de PSP.

Bokudake no Kajitsu oftwel 'Alleen mijn fruit' is een erotische RPG die half Japan momenteel met een harde sushistick in de broek in de metro aan het spelen is.
Keihard bewijs dus dat als je echt mainstream wilt gaan, je gewoon (soft) porno moet gaan verkopen. Sex sells immers.







IN GESPREK MET: JOSH DRESCHER

ASSOCIATE PRODUCER WAR!

Mocht Warhammer Online: Age of Reckoning (ook wel bekend als WAR!) gigantisch floppen dan kan diens associate producer Josh Drescher altijd nog aan de bak als standup comedian. De grapjas wist tijdens de presentatie van EA Mythic's aankomende MMO de lachers op zijn hand te krijgen. Eén op één was hij echter een stuk serieuzer.

PU: Uitstel in de game-industrie is eerder regel dan uitzondering maar WAR! is bijna anderhalf jaar te laat. Hoe komt dat?
DRESCHER: Nou, dat klopt niet helemaal. Vorig jaar stelden we herfst als beoogde releasedate. Eigenlijk wist ik toen al dat we dat niet gingen halen. En eerlijk gezegd ben ik er blij mee. Beter een goed afgewerkte game uitbrengen, dan een gerushed product. EA was heel duidelijk naar ons: 'als jullie meer tijd nodig hebben, dan nemen jullie meer tijd', zeiden ze. En aangezien dit EA's eerste MMO is, staat er voor hen uiteraard veel op het spel.

PU: Boze tongen beweren echter dat de game af was, maar dat EA veel meer nadruk op Players versus Enviroment gameplay wilde…
DRESCHER: Wij zijn groot geworden met Realm versus Realm gameplay, dat is geen geheim. Dat is wat onze vorige titel, Dark Age of Camelot, tot zo'n succes maakte. Uiteraard lag daar van meet af aan onze nadruk op.
Met WAR! willen we echter een veel groter publiek bereiken en proberen we een game te maken die fans van Dark Age of Camelot én World of Warcraft leuk vinden. Een ideale combi lijkt me.





PU: Toch komt de Realm versus Realm gameplay vooralsnog het beste uit de verf. De bètatesters zijn behoorlijk kritisch over de PvE queesten die jullie nu aanbieden.
DRESCHER: Wacht maar tot de game deze herfst in de winkels ligt. De game is feitelijk af. Dat betekent dat we nu meer dan een half jaar hebben om te tweaken, te bug fixen en te poetsen. Dat is een luxepositie. Natuurlijk zijn er kritische geluiden maar daar is een bèta test ook voor. Problemen worden iedere dag opgelost, en iedere nieuwe versie die ik onder ogen krijg, maakt een wereld van verschil. Ik weet zeker dat de game in september staat als een huis!

BEST VERKOCHTE GAMES IN DE VS

Leuk onderzoekje op de website next-gen.biz waar men keek naar de honderd best verkochte games van de laatste twaalf maanden, en wat het gemiddelde reviewcijfer was dat deze games kregen.

1. **Call of Duty 4** · *multi* · 94 (zie screen)
2. **Halo 3** · *Xbox 360* · 94
3. **Guitar Hero III: Legends of Rock** · *multi* · 82
4. **FIFA Soccer 08** · *multi* · 83
5. **Madden NFL 2008** · *multi* · 78
6. **Need for Speed ProStreet** · *multi* · 62
7. **Pokémon Diamond/Pearl** · *DS* · 85
8. **Assassin's Creed** · *multi* · 81
9. **Super Mario Galaxy** · *Wii* · 97
10. **Brain Age 2** · *DS* · 77



Uit de cijfers kunnen we een paar conclusies trekken.
*Games hoeven dus geen Gold Award te winnen om te scoren
*Multiplatform is veiliger dan op één platform uitbrengen, of je moet Nintendo heten.
*Als je de naam EA aan een game koppelt, kun je een minder cijfer hebben.
*Vooral hardcore games krijgen de echte topcijfers.
* Voetbal in de States is hotter dan American Football!!!

POWERSPY

- Hoe goed de laatste CoD was, blijkt wel uit het recordaantal downloads dat de Variety mappack heeft gehaald. In negen dagen werd het pakketje meer dan een miljoen keer gedownload.
- Ook de Legendary map van Halo 3 zal flink binnengehaald gaan worden. Wat J.J., die niet echt een fan is van de Halo-serie, verleidde tot de uitspraak dat hij het wel bij die ene map van FIFA 08 hield.
- De virtuele wereld van PS3 Home is opnieuw uitgesteld. Reden: Sony wil het beter gaan maken.
- De Powerspy vraagt zich echter af 'beter dan wat?' want we hebben nog helemaal niks gezien…
- Het interview met GT5 Prologue man Kazunori Yamauchi (zie elders in Opnieuws) vond plaats op Circuit Zandvoort waar tevens de Ferrari Clubday bezig was. Oftewel allemaal te rijke gasten die met hun Ferrari over het circuit mochten rijden.
- Onze baan mag dan wel de leukste ter wereld zijn, echt veel geld levert het niet op getuige de paarse Ford Ka waar Gameking Martin en J.J. het circuit mee opreden en parkeerden tussen Mercedessen en Audi's.
- Aan de andere kant, we vielen wel weer op.
- Er komt geen demo van Fallout 3. Volgens developer Bethesda is het onmogelijk de fun en impact van de game in een demo te stoppen. Daarvoor is de wereld te groot en te veelomvattend.
- Hoe jammer de Powerspy deze beslissing ook vindt (Fallout 3 dreigt een van de vetste games van 2009 te gaan worden) hij kan het wel begrijpen. Want sommige demo's op PSN en Xbox Live slaan echt nergens op en geven je wel een heel erg summier voorproefje van een game.
- Er is vaak sprake van een enorm kwaliteitsverschil. De demo van de voetbalmanager van Sega levert bijvoorbeeld uren speelplezier op, terwijl je de demo van Sega Superstars Tennis binnen drie minuten uit hebt.
- En waarom komt de demo van Condemned 2 nu pas uit?
- Voor Fallout 3 zul je dan af moeten gaan op de beelden die we de komende maanden op zeker nog in de PU over deze game gaan uitstorten.

POWERSPY

- Steven is er een paar dagen van slag van geweest, maar Blizzard schoot de wandelende plakplaat van de PU te hulp. Uwe Boll, bekend van al die tergende kutfilms over games, was namelijk van plan een film over World of Warcraft te maken!
- Blizzard was echter onverbiddelijk en kickte Uwe het kantoor uit.
- Jammer voor hem, want dan had de Duitser eindelijk eens een excuus als de pers weer zou roepen dat zijn film totaal geen verhaal heeft. Dat heeft WoW namelijk ook niet.
- Bovendien is een WoW-film een kansloze zaak. De tien miljoen abbo's zijn immers sociaal gestoord en komen hun huis niet uit.
- De Powerspy heeft een extra reden gekregen om de uitstekende shooter Unreal Tournament 3 straks voor de Xbox 360 te kopen. Er schijnt namelijk een exclusieve teaser trailer van Gears of War 2 op te staan.
- Binnenkort is het dan zover. De Powerspy mag Killzone 2 spelen!!! En daar kijkt hij al weken naar uit, nationalistisch gezind als hij is.
- Met GTA IV's releasedate van 29 april, was het op Koninginnedag eindelijk eens wat minder druk in Amsterdam.
- De Powerspy ontvangt dagelijks vreemde persberichten, maar deze van EA is wel heel weird. Ze stellen namelijk dat Mercenaries 2 een ware opvolger is van Mercenaries 1.
- Eeeh, ja... wat hadden we anders moeten verwachten?
- Over EA gesproken; er zijn inmiddels 100 miljoen Sims-games verkocht. Waarmee de serie behoort tot de top 5 van de meest succesvolle gameseries aller tijden.
- Wat natuurlijk geen kunst is als je 10.000 Sims games maakt.
- Het Europees parlement is druk bezig te onderzoeken hoe ze games veiliger kunnen maken voor jongeren.
- De Powerspy wil niet eigenwijs zijn, maar zouden ze zich niet beter druk kunnen maken over hoe ze ons kunnen beveiligen tegen diefstal, geweld op straat en vandalisme?
- Of wordt dat allemaal door games veroorzaakt. In dat geval...

Wii WARE WORDT WAARSCHIJNLIJK WEL WAT

Al eerder spraken we onze positieve verwachtingen uit over Nintendo's Wii Ware-ding (een dienst die je voor een tientje nieuwe games laat downloaden op de Wii), en ondertussen zijn er ook best wat veelbelovende games aangekondigd. We presenteren hieronder alvast drie potentiële toppers.

LOSTWINDS

Wii?

David Braben (maker van de oeroude doch veelgeprezen PC-hit Elite) en zijn studio Frontier Developments.

WAT?

Een in 3D vormgegeven maar tweedimensionaal spelende platformer waarin je een jongetje kunt laten vliegen door windvlagen te tekenen met de aanwijsfunctie van de afstandsbediening.

WAUW?

Absoluut wauw. De game ziet er betoverend uit en oogt zowaar stukken beter dan de gemiddelde 'gewone' game voor de Wii. Voor de verandering wordt de Wii- afstandsbediening ook nog eens gebruikt voor unieke en tot de verbeelding sprekende gameplay.



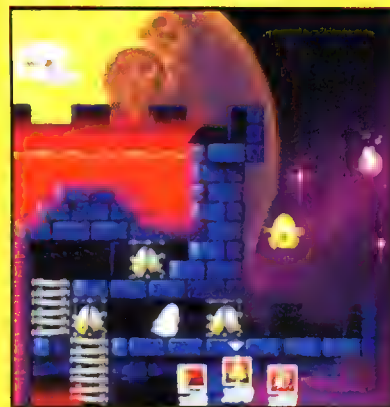
TOKI TORI

Wii?

Collin van Ginkel en zijn studio Two Tribes, gevestigd in het immer bruisende Harderwijk.

WAT?

Eindelijk een vervolg op de heerlijke puzzelplatformer Toki Tori, die in 2001 verscheen voor de Game Boy Color en ook in het buitenland hoge ogen gooide (IGN gaf het een 9).



WAUW?

Ja, behoorlijk wauw. De game ziet er aantrekkelijk uit en zal met de aanwijsfunctie van de Wii-controller vast nog lekkerder spelen. Grootste troef van het origineel waren de slim bedachte puzzels en levelontwerpen; we vertrouwen erop dat meneer van Ginkel het verzinnen van dit soort dingen nog niet is verleerd.

WORLD OF GOO

Wii?

Ron Carmel en Kyle Gabler. Inderdaad, er werken maar twee mensen aan deze game. Ze hebben ook geen kantoor, maar opereren vanuit willekeurige coffeeshops in San Fransisco.

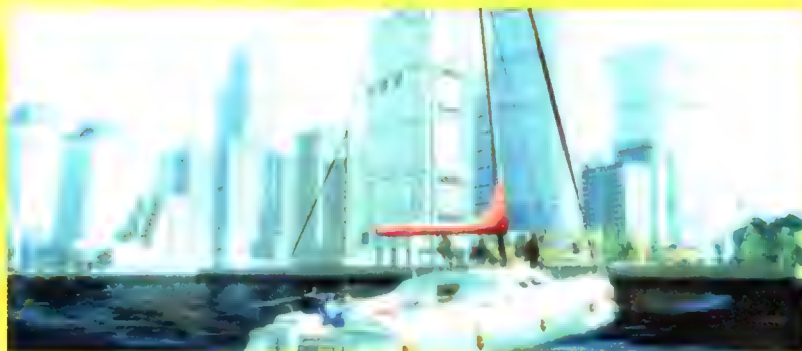
COMMENTAAR

IEDEREEN IS BANG VOOR GTA IV



J.J.

Ik heb echt flink in mijn geheugen moeten graven, maar ik kan me niet herinneren dat de game-industrie ooit zo bang is geweest voor één enkele titel. Als je de releaselijst van april/mei checkt, zie je dat er bijna geen andere games uitkomen.
Tuurlijk is GTA IV een knaller die voor ongekende taferelen zal gaan zorgen in de winkels, maar zou de interesse van die paar miljoen potentiële klanten die we in Nederland kennen, zich slechts beperken tot die ene game? Ik heb echt ongehoord veel zin om GTA IV te spelen, maar kijk net zo uit naar GRID of UEFA Euro 2008 omdat ik FIFA 08 nu wel dol gespeeld heb. En een lekkere game voor de PSP gaat er bij mij ook wel in nu ik het briljante God of War helemaal uit heb (hoe kunnen sommige bladen daar nu over zeiken...).
Het grote verhaal en de belangrijke sidequests van GTA IV speel je denk ik in een uur of vijftig uit en volgens mijn bescheiden mening gaan er meer dan vijftig uur in twee maanden. En heb je al gedacht aan het zeer wel denkbare scenario dat GTA IV uitverkocht is. Dat je met zestig brandende euro's in je zak de winkel binnenkomt en die game is er niet meer. Ga je dan naar huis of koop je alsnog iets anders? Je weet gewoon hoe kut het is als je zin hebt in een nieuwe game en hij is er niet. Dan wil je compensatie. Bij GTA San Andreas, die ook snel uitverkocht was, sponnen meerdere titels echt garen bij deze situatie.
De enige publisher die momenteel ballen heeft en haar krakers tijdens de GTA IV-gekte de shops in slingert, is Nintendo. Zij zijn blijkbaar niet bang voor Rockstar en komen met Mario Kart en de Wii Fit, terwijl de nieuwe Super Smash volgens mij niet lang meer op zich laat wachten. Opnieuw een bewijs dat Nintendo minder traditioneel denkt dan de concurrentie.
Waar iedereen roept dat de boel verbreed moet worden, hardcore games geen toekomst hebben en nieuwe doelgroepen dienen te worden aangeboord voor een levendige biz, daar kruipt de meerderheid gewoon weer in haar schulp als er een grote game aankomt.
Ik begrijp die angst wel; games maken is gewoon een zeer kostbaar proces. Maar geef je hier niet indirect mee aan dat negentig procent van de markt zich toch nog steeds richt op de traditionele gamer. Of bestaat er misschien niet zoiets als een hardcore gamer en een mainstream gamer? Bestaan gamers gewoon uit een hele grote groep mensen die graag ijzersterke titels spelen. Want GTA IV heeft echt niks met Nintendogs of Wii Fit te maken. Dit is een hardcore game, maar wel een briljante.
Zou het misschien zo zijn dat uitgevers gewoon weten dat hun games niet sterk genoeg zijn om het op te nemen tegen GTA IV...



WAT?

Een constructiepuzzelspel dat is gebaseerd op een 'realistisch' fysicamodel. Het is de bedoeling duizenden kleverige Goo-balletjes met de Wii-aanwijsfunctie naar de uitgang te helpen.

WAUW?

We dachten zeker wel van wauw. Bekijk anders even een filmpje van het spel op internet, misschien dat je dan begrijpt wat er zo wauw kan zijn aan het bouwen met kleverige ballen. Denken aan een mix van Worms, Tim Burton, een mierenboerderij en LocoRoco kan ook helpen.



"DIE GAMES ZULLEN ONGETWIJFELD LEUK ZIJN, MAAR IK HEB ZOIETS VAN 'ALS JE DAN TOCH TIJD IN DIE GAME GAAT STEKEN OM TE LEREN HOE JE KUNT SPELEN, WAAROM STEEK JE DIE TIJD DAN NIET IN EEN ECHT INSTRUMENT".

Weezer bandlid Rivers Cumo is bang dat games als Guitar Hero en Rockband miljoenen gemankeerde muzikanten gaat opleveren.

TURTLEBEACH EAR FORCE X1 HEADPHONES

Toen Jeroen bij Rockstar op visite was voor een potje GTA IV multiplayer was hij niet alleen onder de indruk van de game; hij was tevens uitermate te spreken over de headset die de rocksterren hadden geregeld.

De Turtlebeach Ear Force X1 is een hoofdtelefoon en headset in één. Via de koptelefoon krijg je dan ook gewoon het geluid van de game door evenals de stemmen van je teammates.
Jeroen dacht meteen aan z'n eigen gameroom thuis die zich pal naast de slaapkamer bevindt. Dat levert regelmatig gekibbel op met zijn vriendin. Het geluid staat vaak hard en daar moet je dan tijdens een online potje weer overheen schreeuwen.
Omdat deze headset het geluid van de game en de geluiden van je teammates doorgeeft, zullen anderen in de buurt vrijwel geen geknal en geschreeuw meer horen, je kunt immers kalmpjes de opdrachten doorgeven, mocht dat noodzakelijk zijn.
Enig nadeel van de Ear Force X1 Headphone is dat ie niet draadloos is. Dat betekent niet alleen een snoertje van Xbox 360 pad naar headset maar ook eentje naar je TV en eentje naar je 360 zelf. Gelukkig schijnt er binnenkort ook een draadloze variant aan te komen.
Ondanks de snoerenbrij was Jeroen zeer te spreken over de kwaliteit van de headset, hij zit lekker op het koppie en het microfoontje is heerlijk flexibel en zit dus nooit in de weg. Daarbij is het geluid dat de headset genereert ook nog eens bijzonder goed.



WWW.LIMEXB360.CO.UK

››› CONSOLE: XBOX 360
››› PRIJS: 50.66 EURO
››› SCORE: ★★★★☆

JE HEBT FANBOYS EN FANBOYS

Elke maand komen we wel ergens een opmerkelijk stukje nijvere huisvlijt tegen van mensen die zoveel van gamen houden dat ze de connectie met de realiteit een beetje kwijt zijn geraakt.
Neem deze gast, een groot fan van de NES. Zo groot dat hij het motorblok van zijn Toyota ietwat heeft getuned.
Voordeel is natuurlijk wel dat als je garagehouder een beetje een gamer is, je altijd probleemloos door de APK-keuring komt.



POWERSPY

- De grote man achter de Prince of Persia-reeks, Jordan Mechner, heeft de naam 'Prince of Persia Prodigy laten vastleggen.
- Fans van de gelijknamige rave-groep moeten we teleurstellen, de kans dat zij in de game zitten, is net zo groot als dat EA met de Sims-serie stopt.
- Eindelijk heeft iemand een term voor de Wii-hype bedacht. De president van Epic, Mike Capps, noemt het namelijk gewoon een virus. Het was er opeens, niemand zag het aankomen en iedereen blijkt vatbaar.
- Capps verbaast zich ook enorm over het virus. 'Iemand koopt het, speelt er twee maanden mee en raakt het niet meer aan. Maar een vriend die hem heeft zien spelen, koopt het ook, speelt er twee maanden mee, en raakt het niet meer aan. Maar een vriendin die hem weer heeft zien spelen, koopt het ook…
- Er komt een game voor mensen in de Derde Wereld die met malaria te maken hebben. De naam is 'Where is the net?' en je zult er vermoedelijk muggen in moeten meppen.
- De Powerspy wil opnieuw niet eigenwijs zijn, maar waar gaan die mensen in de Derde Wereld die game dan op spelen? Op zijn reizen door Zuid Oost Azie, Zuid Amerika en Afrika is de Powerspy nog weinig hutjes tegengekomen waarin een Xbox 360, PS3 of een PC stond te snorren.
- Misschien dat Nintendo nog wat Wii's overheeft, want dat meppen en de Wii, dat gaat erg goed samen.
- EA heeft Take Two nog een maand extra gegeven om te beslissen of ze opgekocht willen worden door de grootmacht. Tot nu toe heeft Take Two nee gezegd omdat het bod in hun ogen te laag is.
- EA die GTA V gaat doen. Kunnen we eindelijk een keer normaal de studio's van Rockstar gaan bezoeken.

"DE MEESTE WII-GAMES ZIEN ER MINDER GOED UIT DAN PS2-GAMES. THIRD PARTY DEVELOPERS MOETEN ECHT EENS BETER HUN BEST GAAN DOEN."

Kerry Ganofsky, ceo developer van High Voltage dat met de Wii-shooter The Conduit komt, zegt waar het op staat.

COMMENTAAR

WEL OF GEEN E3??



JAN

Een paar maanden geleden waren J.J. en ik er nog stellig van overtuigd dat we ook dit jaar naar de E3 zouden gaan, maar op dit moment zijn we daar toch niet meer zo zeker van. Waarom? Omdat de markt (op het moment van schrijven is het begin mei) er zelf ook nog niet uit is.
Niemand heeft enig idee van wat er eind juli, begin augustus in Los Angeles gaat gebeuren. Alleen Microsoft en Nintendo hebben aangegeven dat ze er zullen zijn en dat de belangrijkste najaarreleases speelbaar zullen zijn. De rest van de industrie hult zich in stilzwijgen, simpelweg omdat ze er nog niet uit zijn.
Dat maakt de noodzaak van een bezoek toch wat minder urgent, al was het maar omdat al die uitgevers zelf massaal eigen evenementen aan het organiseren zijn. Vroeger heetten dit de Pre-E3 press tours, nu noemt men het Spring Break, Showcases, Gamersday en wat al niet meer. Alleen al in dit nummer kun je lezen over de Midway Gamersday, EA's Showcase en Sierra's Springbreak. Verder organiseert Microsoft zeer binnenkort een evenement voor haar hele Xbox 360 line-up (met onder andere Gears of War 2 en Halo Wars!), doet Ubisoft eind mei haar ding in Parijs in de vorm van de traditionele Ubidays (dit jaar hopelijk zonder kakkerlakken op de kamer) en zijn we als je dit leest bij de Sony Game Days in Londen geweest.



Kortom: iedere uitgever houdt zijn eigen feestje met als doel exclusieve aandacht voor de eigen line-up. Toch zal niet iedereen al z'n troeven op tafel gooien en verwachten we nog steeds dat er op de E3 een aantal onthullingen zullen plaatsvinden. Of dat echter genoeg is om de beurs haar status van weleer terug te geven, is nog even de vraag. Desondanks verwacht ik dat J.J. en ik binnenkort gewoon een retourtje LA gaan boeken… toch J.J.?

POWERSPY

- De E3 van dit jaar wordt een zeer belangrijke beurs voor Nintendo. De huidige winnaar van de consolewars geeft aan dat ze een aantal zeer belangrijke mededelingen zullen doen
- Een van de geruchten is dat Nintendo een nieuwe DS zal presenteren. Iets wat ze categorisch ontkennen.
- Maar je weet hoe dat gaat; hoe fanatieker ze het ontkennen, des te dichter je bij de waarheid zit.
- Ook heeft Miyamoto aangegeven dat zijn team aan een aantal nieuwe games werkt.
- Of het echt nieuwe games zijn of een nieuw deel van bijvoorbeeld Zelda, is onbekend

HOE POPIE IS GTA IV BIJ DE PU CREW?

GTA IV ligt momenteel, als je er tenminste snel bij was, in jouw PS3 of Xbox 360 te ronken en bij ons zal dat niet anders zijn. Tenminste, daar mag je van uitgaan, of toch niet? Met andere woorden: hoe populair is GTA IV bij de PU. Zijn we allemaal verdwaasde fanboys of begrijpen we niet waarom iedereen die shit toch zo hot vindt?



Jurjen: Als gamer moet je accepteren dat je altijd veel meer games niet dan wel zal spelen. GTA IV is een game die me erg aanspreekt, maar niet genoeg om meteen met Okami, Mario Kart Wii, Smash Bros, Ninja Gaiden DS en Professor Layton (die games speel ik momenteel door elkaar) te stoppen. Misschien dat ik 'm later dit jaar nog eens oppik, want ik ben en blijf nieuwsgierig; is ie echt zo goed?



J.J.: Ik ga GTA IV zeker spelen omdat ik de meer serieuze aanpak van Rockstar met Niko die niet zo'n gladde gast is, wel kan waarderen. Ik ken echter mijn geduldgrens en weet dus niet of ik de volle vijftig uur ga volmaken. Bovendien komt GRID eraan en als raceverslaafde trekt me dat toch nog net iets meer.



Jeroen: Jurjen, gooi die loodgieter de deur uit, laat die ninja, neppe wolf en die prof gewoon ff lekker liggen. De release van het jaar en jij gaat met bananen gooien? Terwijl je kunt rondrijden in een grote stad waar van alles gebeurt? GTA IV MOET je gewoon spelen!



Steven: Is GTA IV inmiddels uit? Da's dan volledig aan me voorbij gegaan : -). Ik ben niet nieuwsgierig. Ik weet precies wat die game te bieden heeft. Ik heb het al eens eerder gespeeld en was toen ook niet onder de indruk. Het aanpassen van de locatie en hoofdpersoon verandert daar niets aan. Ik ga liever verder met m'n MMO's, Mario Kart of de preview code van Ninja Gaiden II.



Jan: Ik vind deze GTA IV beduidend leuker dan zijn voorganger, ik had niet zo veel op met dat "Yo, in the house, Boys In The Hood" stijltje van SA. Niko's avonturen spreken me veel meer aan.



Wouter: WoW gaat een paar weken zwaar verwaarloosd worden en Ryu moet maar even wachten. Ik heb nog een paar vrije daagjes bewaard voor GTA IV en ik heb mijn vriendin zelfs al gewaarschuwd; ze heeft nu in haar agenda staan wanneer ze me niet gaat zien. Volgens mij heb ik in mijn hele leven nog nooit iets zo goed gepland als mijn GTA IV speelsessies.

PRIJSVRAAG

DOE MEE EN WIN EEN 'SPECIAL EDITION'!

WIN EEN 'SPECIAL EDITION' VAN AGE OF CONAN

STUUR IN & WIN!

Verderop in deze PU kun je lezen hoe bruut Steven de nieuwe Conan game vindt. Nou ja, bruut is ie natuurlijk sowieso want het zal er ongetwijfeld hard en bloederig aan toegaan in Hyborian Adventures.

Liefhebbers van hack & slash geweld zullen dus maar al te graag de Special Edition van Age of Conan in hun bezit krijgen, en laten wij nu toevallig vijf van die toffe exemplaren weggeven!

Wat moet je doen om hiervoor in aanmerking te komen? Nou, wij dachten dat het als contrast met het bloedvergieten in de game, wel leuk zou zijn als jullie je eens van je poetische kant laten zien.

Het plan is als volgt:

maak een limerick (je weet wel, zo'n vijfregelig versje met rijmschema aa-bb-a en in de eerste regel een plaatsnaam) die iets te maken heeft met Conan en/of Barbaren.

VOORBEELD:

ER WAS EENS EEN GAMER UIT HAREN
DIE HAD 'T NIET ZO OP BARBAREN
HIJ ZEI: "FATSOEN MOET JE DOEN
HET HELE SEIZOEN
ALLEEN VIRTUEEL ZAL IK NOOIT IEMAND SPAREN".

De vijf inzenders met de beste limerick krijgen de Special Edition (met naast het spel o.a. soundtrack/bonusmateriaal/muntstuk/30 dagen abonnement/artbook enz.) + een Killer Rhino, een ingame item dat slechts voorbehouden is aan mensen die de game pre-orderen.

Stuur je limerick Ovv Conan voor 20 juni

NAAR: PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL

OF NAAR: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1913, 2003 BA HAARLEM

SANDBOXGAMES NA GTA IV

GTA IV, GTA IV, GTA IV, GTA IV, GTA IV, GTA IV, GTA IV... je zou bijna vergeten dat er dit jaar nog andere games uitkomen. Andere Sandbox games bijvoorbeeld. We nemen de meest veelbelovende even met je door.

❶ SAINTS ROW 2
(PS3 / XBOX 360)

De meest getrouwe GTA kloon bewees met deel 1 prima in het GTA-loze next-gen gat te kunnen springen en iedere GTA IV speler is dan ook een potentiële SR 2 speler.

⊕ Meer vrijheid om te gaan en te staan dan ooit, je eigen karakter ontwerpen, co-op play, betere shooteractie.

⊖ Zijn we niet klaar met het bling-bling gangsta stijltje? Graphics missen nog de wauw factor.

❷ PROTOTYPE
(PS3 / XBOX 360)

Deze game begint langzaam het lievelingetje van de pers te worden. Niet zo gek want het mutanten sausje waarbij je krachten van vijanden kunt overnemen en als een Mystique uit X-Men gedaantes kunt stelen in een enorme, grote open stad klinkt heel tof.

⊕ Grimmige sfeer, enorme levende stad als decor voor filmische gevechten en achtervolgingen, tofste mutanten powers ooit in een game, hoofdrolspeler geeft Spider-Man het nakijken.

⊖ Multiplayer is onlangs geschrapt, nog onduidelijkheden over de structuur van de game.

❸ MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
(PC / PS2 / PS3 / Xbox 360)

De drie brutale Mercenaries zijn weer terug met de gameplay die het origineel zo leuk maakte, aangevuld met meer vaardigheden, meer open missies en heel veel explosies.

⊕ Nog meer nadruk op 'alles in de as leggen', meer wapens en voertuigen, knallen, opblazen en nog meer knallen en opblazen.

⊖ Wel erg 'van dik hout zaagt men planken' gameplay, grafisch inmiddels al weer ingehaald.


Red Faction Guerrilla


Saints Row 2


Mercenaries 2

❹ RED FACTION GUERRILLA
(PC / PS3 / XBOX 360)

Mars als zandbak waarin jij als rebellenleider het opneemt tegen het dictatoriale bewind... met een klauwhamer in je linkerhand en explosieve speeltjes in je rechterhand. Een soort GTA op Mars dus, alleen met meer vernietigingsmogelijkheden dan Battlefield Bad Company en Crysis bij elkaar.

⊕ Het niveau van schade die je kan toebrengen aan gebouwen in combinatie met de realistische physics leveren ongekend destructieve taferelen op, letterlijk ontelbare manieren om vijanden uit te schakelen en gebouwen te vernietigen.

⊖ Leveldesign is wat eentonig (Mars is en blijft een grote rode rotsblok), multiplayer lijkt uitgeklede versie van singleplayer te worden.

❺ JUST CAUSE 2
(PC / PS3 / XBOX 360)

Opnieuw mag je huishouden in een tropische bananenrepubliek waar overdreven felgekleurde graphics de toon zetten voor gameplay die zich kenmerkt door chaos, vrijheid en humor.

⊕ De game neemt zich opnieuw allesbehalve serieus, de eerste beelden zijn ongekend realistisch met enorme vergezichten en tropische speeltuinen, meer absurde stunts en vrijheid om van voertuig naar voertuig te jumpen/vliegen/grapple-hooken.

⊖ Hoofdpersoon mist nog steeds een bepaalde autoriteit, misschien een beetje over-the top, komt ie nog wel dit jaar?

POWERSPY

- Fans van Obama en Hillary Clinton zijn in Second Life in discussie met elkaar gegaan.
- Dat is heel mooi, zijn er tenminste nog een paar mensen actief in die zwaar overschatte MMORPG.
- De regering van Afghanistan wil computergames totaal gaan verbieden. De inhoud van de games past niet bij de Islamitische moraal
- De Powerspy vraagt zich af of je überhaupt wilt gamen als je in dat land woont en je buiten Counter Strike kunt spelen. In de Dust map.
- Def Leppard zal zijn single als downloadable content voor Guitar Hero III laten debuteren. Wat bij J.J de nodige nostalgische gevoelens opriep. Ooit stond hij namelijk in de Haarlemse club Stalker te pissen naast de drummer van Def Leppard die een Nederlandse vriendin had
- 'Nou en', hoort de Powerspy je zeggen. Nou, die drummer heeft door een ongeluk maar één hand. En hij kwam het toilet binnen met een glas bier in zijn hand dat hij nergens kon neerzetten.
- Daarbij vergeleken is de keuze tussen een Xbox 360 of PS3 opeens wel heel makkelijk geworden.


Prototype


Just Cause 2

IN GESPREK MET: KAZUNORI YAMAUCHI "MISTER GRAN TURISMO"

Vorige maand had J.J. GT5 Prologue al gewikt en gewogen (en goed bevonden) en dan houdt de aandacht voor een game vaak wel op in ons blad. Maar als de grote man achter de Gran Turismo-reeks helemaal naar Zandvoort komt voor een persoonlijke ontmoeting, dan maakt J.J. graag een uitzondering.

Ik woon zo'n beetje in Zandvoort. Als de wagens op het circuit een beetje gas geven, hoor ik dat op mijn balkon, en dus hoefde ik alleen maar even op m'n fietsie te stappen voor mijn afspraak met GT-legende Kazunori Yamauchi.



Vijftig miljoen games zijn er inmiddels van de GT-serie verkocht dus Yamauchi moet inmiddels loaded zijn (anders is ie zakelijk een sukkel en moet hij maar eens met Jan praten). Je ziet het echter niet aan hem af: slobberige spijkerbroek van de Japanse Zeeman, een simpele zwarte hoody en gymschoenen uit het jaar nul.
Maar fok that. Dat is niet waar hij voor leeft. Yamauchi leeft voor games en auto's en dan het liefst voor de combinatie van die twee. Op de vraag of ie er wel eens aan heeft gedacht een ander soort game te maken, antwoordde de Japanner: "ja, maar het werken aan de GT-serie kost zoveel tijd dat we gewoon nooit zijn toegekomen aan nieuwe projecten."

LEGENDARISCH

En dat is maar goed ook, want love it or hate it, GT is een legendarische serie binnen de gamesbiz. Sommige delen staan zelfs in de top 20 best verkochte games ooit. Een succes dat volledig is te danken aan de fantastische wagens die elke keer weer voor slijmsporen op je shirt zorgen. Daarom vroeg ik Yamauchi of hij GT nu maakte vanwege zijn liefde voor auto's of vanwege zijn liefde voor het racen. Het antwoord was veelzeggend.
"Het is mijn taak en onze uitdaging om de wagens zo realistisch mogelijk in de game te krijgen. Daar doe ik alles voor. Niet alleen qua uiterlijk, maar ook als het gaat om het weggedrag."
Dat dit als gevolg heeft dat het racen en alles er omheen er dan misschien wat minder spectaculair uitziet als in een Forza 2 of straks een GRID, neemt Yamauchi op de koop toe.
"Ik werk met vaste doelen en ga niet voor half werk. Pas als ik physics en uiterlijk helemaal 100% goed heb, is het tijd voor de volgende stap."



SCHADE

Wat ons op het schademodel brengt. Waarom zit dat (nog steeds)niet in Gran Turismo? Alle andere games hebben het namelijk inmiddels wel, en lopen daar ook flink mee te koop.
Yamauchi: "de reden dat andere developers daar zo'n big thing van maken, is juist omdat dit het enige aspect is dat wij niet in onze game hebben. Ook ik wil het er absoluut in hebben, maar alleen als het optimaal werkt. En dat moment komt dichtbij. Schade hoort gewoon bij de autosport maar ik wil het wel beter doen dan wat ik nu zie. Het moet echt een functie hebben en de werkelijkheid weerspiegelen."

ONLINE

Hetzelfde geldt voor online. Dat we zo lang hebben moeten wachten op een online-mode heeft alles te maken met het feit dat het volgens Yamauchi niet eenvoudig is om iets goeds te maken voor zestien wagens. En met goed doelt de Japanner niet alleen op het feit dat er geen lag in de game mag zitten; hij wil ook dat de online matches altijd aantrekkelijk zijn voor elke doelgroep, en de grafische kwaliteit top blijft.



"SCHADE HOORT GEWOON BIJ DE AUTOSPORT MAAR IK WIL HET WEL BETER DOEN DAN WAT IK NU ZIE."

Tja, het kan Yamauchi nu eenmaal geen reet schelen wat andere mensen roepen en vinden. Hij trekt zijn eigen plan, en als je alleen al in Nederland binnen een week 50.000 stuks van je nieuwste game verkoopt, doe je toch iets goed…

AMSTERDAM

Ik geef aan klaar te zijn met het interview en Yamauchi lacht naar me. Na een dikke week lullen met de Europese pers is de man duidelijk klaar met die shit. 17675 keer vertellen waarom er geen schademodel in zijn game zit en 108955 uitleggen hoe hij het detail in zijn wagens krijgt, gaat je niet in de koude kleren zitten.
Snel wordt hij in een auto naar het luxe Amstel hotel in Amsterdam gereden om aldaar te genieten van een vier dagen lange vakantie, want Mokum is zijn favo stad. Of dat is om het Red Light District of het Rijksmuseum heb ik helaas niet meer kunnen vragen.

SEKS OF RACEN?

J.J. stelde Yamauchi natuurlijk ook de gewetensvraag: een portie dampende seks of een rondje scheuren in z'n favoriete wagen?
Godzijdank bleek Yamauchi geen totale nerd en ging hij voor de seks. Zelfs al zou die seks misschien korter duren dan de snelste rondetijd mogelijk.





IN GESPREK MET: NIGEL KERSHAW

GAME DIRECTOR VAN MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Motorstorm was een van de eerste exclusieve PS3 games, en een groot succes. Logisch dus dat het tweede deel inmiddels in de maak is. PU sprak met de grote man achter dit project: Nigel Kershaw.



PU: Het eiland is meer jungle en zand dan modder en rotsen, wat voor invloed heeft dit op de gameplay?
NK: Het is de perfecte setting voor ons, we hebben de centrale gameplay intact kunnen houden en toch hebben we een hoop verbeterd. Ditmaal kun je nog beter de alternatieve routes per klasse uitbuiten, daarbij moet ik zeggen dat er meer is dan jungle en zand. In Pacific Rift hebben we namelijk water toe kunnen voegen.

PU: Hoe zit het met nieuwe voertuigen?
NK: De grootste toevoeging, letterlijk, zijn de Monster Trucks. Hiermee wordt het brute offroad race gedeelte nóg bruter. Ook de schademodellen zijn verbeterd, wat dacht je van verpletteren van je tegenstanders? De andere klassen zijn er ook nog, met nieuw designs en de spelers zullen meer controle hebben over de voertuigen.

PU: Noem eens iets waar je trots op bent dat het in de game zit?
NK: Hmmm dat zijn heel veel dingen. Maar wat denk je van het punt dat je de omgeving kunt gebruiken om je boost te verlengen?

PU: Voelen jullie je met dit tweede deel meer thuis op de PS3, voor wat het programmeren betreft?
NK: We voelen ons inderdaad meer op ons gemak, we hebben best wel mazzel dat we zo close zijn met Sony. Ditmaal hebben we zo veel in iedere track weten te stoppen en er ook nog eens voor gezorgd dat we de laadtijden aanzienlijk konden verkorten.

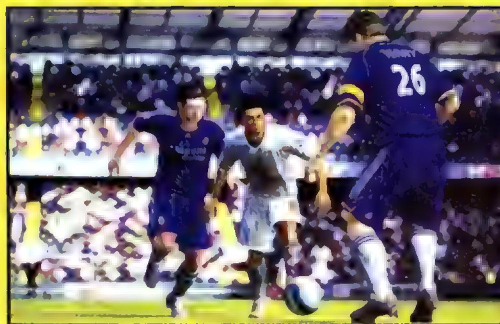
PU: De vervorming van de tracks was uniek voor Motorstorm, daarna kwam SEGA Rally en die verbeterde het concept iets. Wat doet MotorStorm Pacific Rift met dit concept?
NK: Voor deel 2 hebben we het iets praktischer aangepakt. Ditmaal zijn de banen een stuk interactiever dan in het vorige deel en tegelijkertijd hebben we de personages nog meer en veel vreemdere gebaren gegeven.





WORD NEDERLANDS GAMEKAMPIOEN

Naast de World Cyber Games en de ESWC is Nederland sinds kort nog een zeer interessant toernooi rijker. Een toernooi waar ook een aantal games worden gespeeld die in andere eSports-competities wat minder gangbaar zijn.

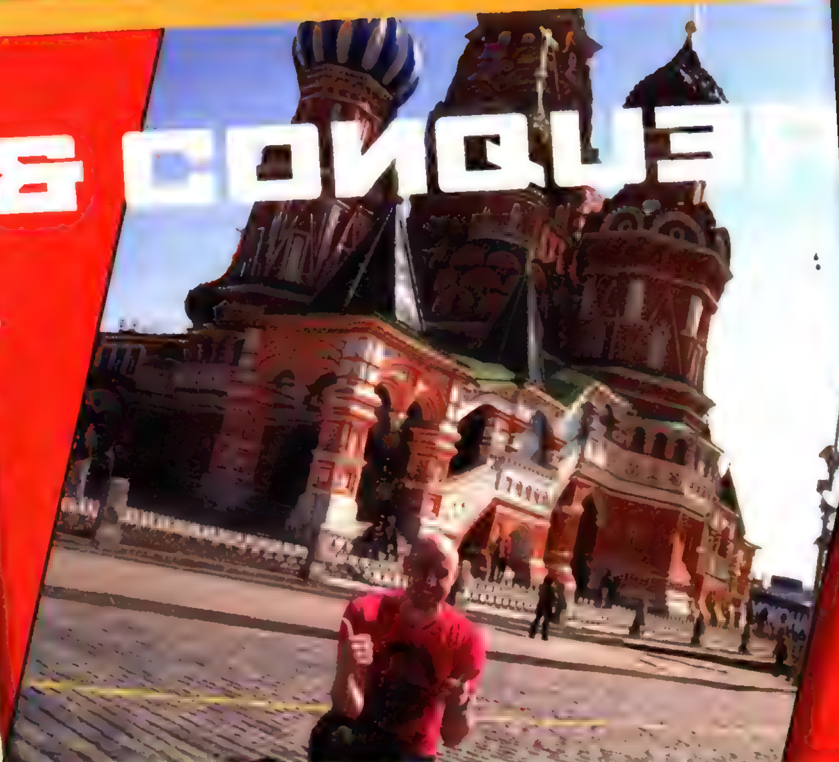


We hebben het over het NK Gaming, waarvan 21 juni aanstaande in Utrecht de finales plaatsvinden.
En iedereen kan er aan meedoen... als hij of zij zich daar tenminste voor weet te kwalificeren.
De games waaraan je kunt meedoen zijn:
***PC:* Counter-Strike 1.6 (5v5), Call of Duty 4 (5v5), Unreal Tournament 3 (1v1), Warcraft III: The Frozen Throne (1v1), Command & Conquer 3: Kane's Wrath (1v1), FIFA 2008 (1v1), Track Mania Nations (1v1), GTR2 SimBin (1v1).**

***CONSOLE:* Wii Sports Tennis (1v1, Wii), Guitar Hero III (1v1, PS3), Halo 3 (1v1, X360), Soul Calibur 3 (1v1, PS2).**
Als je denkt dat je iedereen in ons land kan slopen in jouw favo game, dan moet je snel naar www.nk-gaming.nl gaan en je daar inschrijven. Op deze website tref je ook alle informatie aan over data en plaats van de voorronden in de diverse games.

SPECIAL REPORT
COMMAND & CONQUER

De invloed van de Koude Oorlog is tot op de dag van vandaag zichtbaar in de wereld. Naast alle politieke narigheid heeft het ook iets positiefs opgeleverd: de fantastische gamereeks Command & Conquer: Red Alert. Voor de wereldwijde onthulling van het derde deel, toog Jan naar het fascinerende Moskou.



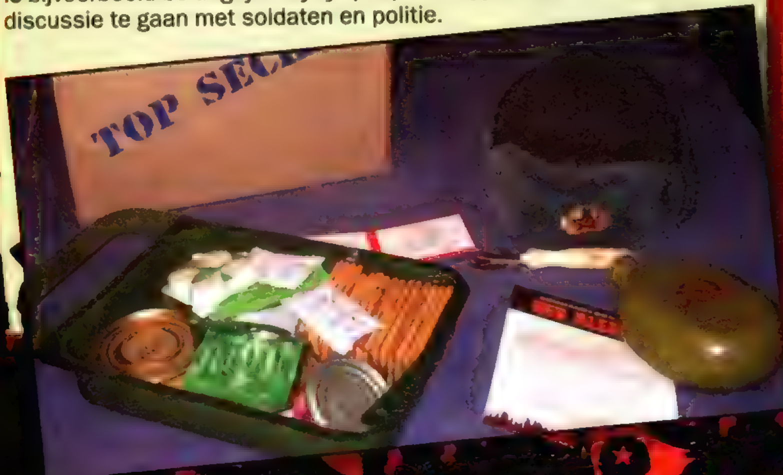
DAG 1

07:15
Ik ben als eerste op Schiphol want er is ons verteld dat het extreem druk gaat worden. Vanwege de meivakantie moeten we rekenen op een dikke twee uur extra maar binnen twintig minuten zijn we al door de douane. Ik wissel 150 euro om in roebels. 100 roebel is omgerekend 3 euro en 8 cent.

14:30
Ons vliegtuig landt om half drie lokale tijd in Moskou, in Nederland is het nu half één. Het was maar drie uurtjes vliegen.
Vooraf was ik een beetje zenuwachtig voor de Russische paspoortcontrole maar dat blijkt helemaal niet nodig. De dame in het loket zet zwijgzaam haar stempels in mijn paspoort en binnen acht minuten staan we buiten en zitten we in onze taxi richting het hotel.
Op weg naar het vijf sterren Royal Meridien zien we tot onze verrassing overal levensgrote billboards van Guus Hiddink langs de kant van de weg. Guus heeft als bondscoach van het Nationale Russische elftal een monsterdeal met Samsung en op iedere straathoek zien we Guus druk bellend met een Samsung mobieltje of juichen voor een HD televisie.



15:30
We zijn aangekomen bij het hotel dat recht tegenover het Kremlin staat. Een zeer indrukwekkend uitzicht dus. Op mijn kamer vind ik een "Top Secret" doos. EA weet de sfeer er meteen goed in te brengen.
In de doos ligt een echte Russische bontmuts uit het leger, een soldaten overlevingspakket, een KGB pasje, een veldfles met wodka en het programma voor de komende dagen, alsmede instructies. Het is bijvoorbeeld belangrijk altijd je paspoort bij je te hebben en nooit in discussie te gaan met soldaten en politie.



17:00
We lopen wat door het centrum en snuiven de sfeer van de stad op. McDonald's en de gloriedagen van de Sovjet Unie bestaan hier naast elkaar. Neonreclame van bekende merken prijken op trotse gebouwen vol wapperende vlaggen. Ook de hamer en sikkel maken nog prominent deel uit van het straatbeeld.
Oude, grauwe Russen mixen met hippe, giechelende tieners. Drinken op straat is normaal; en dat doen we dan ook in de middagzon in een park bij het Rode Plein. Drie biertjes kosten omgerekend 17 euro.

DAG 2

11:00
Voor de verandering kan ik een keer uitslapen. Op de meeste perstrips is het haast, haast, haast... maar voor de Red Alert 3 trip wordt er eindelijk eens uit een ander vaatje getapt. Pas tegen het eind van de ochtend worden we beneden in de lobby verwacht. Daar maken we onder leiding van gids Maria een wandeling over het Rode Plein en vergapen we ons aan de imposante rode stadsmuren en torens, het mausoleum van Lenin (zie foto onder) en natuurlijk de wereldberoemde Pokrovkathedraal, beter bekend als de Sint Basiliuskathedraal (zie foto boven).



CONSOLEVERSIE(S)?

Aanvankelijk werd Red Alert 3 aangekondigd als PC, Xbox 360 én PS3 game, maar tijdens mijn gesprek met Chris Corry werd duidelijk dat die laatste versie nog helemaal niet zeker is.
"Op dit moment doen we geen uitspraken over een eventuele PS3 versie. We richten ons nu op PC en Xbox 360", aldus Corry.

RED ALERT 3

14:30
De bus met journalisten rijdt door de stad om ons uiteindelijk af te zetten bij het voormalig ministerie van Defensie. Voordat we de bij de presentatieruimte zijn, moeten we echter wel vijftig trappen naar beneden aangezien we ons begeven naar een nucleaire kelder die zich zestig meter onder de grond bevindt!
Dit enorme ondergrondse complex is tijdens de Koude Oorlog gebouwd als voorbereiding op een eventuele kernoorlog en maakt diepe indruk. Onder de grond kunnen we de metro boven onze hoofden voorbij horen razen. De bunker is nu een cultureelcentrum en open voor publiek.







15:00
In een grote, paarse gewelfde ruimte, die zo uit een James Bond film had kunnen komen, vindt de presentatie van Red Alert 3 plaats. Maar niet voordat eerst een legerkapel Russische marsen voor ons speelt en we ons tegoed doen aan lunch van Borscht (een Russische vegetarische soep), wodka en toastjes met haring en augurk.

15:30
De presentatie wordt geopend door niemand minder dan Louis Castle, medeoprichter van het wereldberoemde Westwood dat met Dune 2 en de Command & Conquer serie het RTS genre eigenhandig uitvond. Nadat EA Westwood in 2003 opkocht, is Castle in dienst gebleven bij de softwarereus. Hij is momenteel Vice-President Creative Development waar hij leiding geeft aan verschillende units. Daarnaast treedt hij op als consultant voor de Command & Conquer franchise.
Nadat we samen met Louis kort terugblikken op de Red Alert serie, doet Chris Corry, executive producer van Red Alert 3, dan eindelijk de nieuwe game uit de doeken.



TWO PLAYER CO-OP

Jawel, ook Red Alert 3 kent een coöperatieve spelmodus voor twee spelers voor de complete verhalende campagne. De missies zullen hier speciaal ingericht worden met twee samenspelende menselijke gamers in het achterhoofd.
Als singleplayer kun je ook co-op spelen, door een computergestuurde teammaat te kiezen. De computer neemt dan derol van een A.I. generaal op zich om aan je zijde te knokken. Welke generaal je meeneemt in je co-op strijd is van belang, aangezien de diverse generaals stuk voor stuk sterke en zwakke punten kennen... een erfenis uit Command & Conquer: Generals en speciaal voor de co-op mode weer tot leven gewekt.
De verschillende generaals zullen ook in de hilarische tussenfilmpjes (met echte acteurs) tot leven komen, om ze meer smoelwerk te geven.

RED ALERT 3: DE GAME

Het verhaal achter Red Alert 3 is dat de Russen door de val van de muur en de verdere democratisering van Europa hun macht zien afbrokkelen. Dat zit de Sovjet Unie niet lekker en dus gaat men dankzij Einstein's uitvinding tot tijdreizen – volgens de Red Alert verhaallijn – terug in de tijd om diezelfde Einstein uit te schakelen en zo de geschiedenis te herschrijven.
Maar zoals altijd heeft alles een zijeffect en dat vertaalt zich in de game in de opkomst van Japan als derde wereldmacht. In het geheim heeft de Army of the Rising Sun een enorm leger opgebouwd met maar een doel voor ogen: werelddominantie!
Red Alert 3 kunnen we straks dus met drie partijen spelen: de Allies, de Russen en de Japanners.

Men maakt gebruik van een doorontwikkelde Tiberium Wars engine en gooit daar allemaal nieuwe render-technieken en grafische effectjes over heen. Zo glinstert het klotsende water je prachtig tegemoet en zijn de Tesla effecten intens knetterend. De game zit boordevol (grafische) details die de fun alleen maar vergroten. Schiet een marineschip aan gort en de brokstukken zinken naar de bodem van de zee. Ieder object, van lantaarnpaal tot tank, heeft zijn eigen dynamische schaduw. Verschillende onderdelen op grotere voertuigen bewegen allemaal los van elkaar (rupsbanden en draaiende geschutskoepels bijvoorbeeld) en ga zo maar door. Neem daarbij het lekkere, overdreven Willie Wortel knutselkarakter van de eenheden en de felle, vrolijke Red Alert 3 kleurtjes, en je





POPCORN PRACHT

Het eerste dat ik kwijt wil over Red Alert 3 is dat het handjevol screenshots dat is vrijgegeven tijdens de aankondiging van de game geen recht doet aan de huidige staat van deze nieuwe RTS. Vergeet die beelden dus. Ook de nieuwe screenshots (waarvan hierboven twee afgebeeld) zijn slechts een zwakke afspiegeling van de game in actie.

hebt, zoals de makers zelf zeggen, een heerlijke popcorn variant op de Koude Oorlog.

IK ZAG TWEE BEREN

Aan de basis van de gameplay is niet heel veel veranderd. Red Alert 3 is nog steeds een echte Command & Conquer game en volgens Louis Castle is dat ook wat mensen van Red Alert 3 willen. Niemand zit te wachten op een serieuze Total War achtige Red Alert en als belangrijkste inspiratiebron heeft men Red Alert 2 genomen.
Dat betekent dus opnieuw dat alles begint bij je MCV (Mobile Construction Vehicle) en je van daaruit een basis bouwt met verschillende troepen en voertuigen.
En het zou geen Red Alert game zijn, wanneer het niet lekker over de top zou gaan. Zo zijn de Russische waakhonden van weleer vervangen door gepantserde beren. Maar dat is nog niet alles; de beren schiet je af met een kanon waarna ze via een parachute in de basis van de vijand landen.
Uiteraard beschikken de Russen over Tesla wapens en maakt de Tesla Trooper opnieuw zijn opwachting. Maar omdat watergevechten een grotere rol spelen, maakt ook de Stingray, een Tesla aanvalsschip, zijn opwachting. Een andere coole unit is een soort Spidertankje; deze kleine snelle eenheid kan naar hoger gebied springen om zo uit het zicht van landeenheden zoals tanks te blijven. Ze zijn ook uitermate handig om over de muren van vijandelijke basissen heen te springen.

WATER

Zoals gezegd speelt water een grotere rol dan ooit in een C&C game. Het is namelijk mogelijk je hele basis in het water te bouwen! Via olieplatformachtige constructies kun je alle gebouwen in de zee plaatsen en vanuit die positie je vijanden bestoken.
Daarnaast zijn er units die zowel ter land als ter zee actief zijn. Zo zijn er amfibievoertuigen, kent ook de MCV een drijffunctie en is zelfs de Engineer op het water actief. Wanneer je een Engineer het water instuurt om bijvoorbeeld een vuurtoren op een eiland over te nemen, trekt hij aan de kustlijn zijn opblaasbootje met motor uit zijn binnenzak en vaart hij vrolijk weg. De combinatie van land en watergevechten, alsook land- en water basismanagement levert allerlei strategische mogelijkheden op.



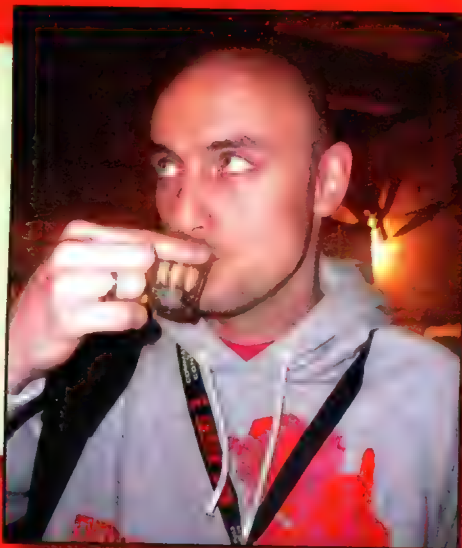


TANJA VERSUS NATASHA

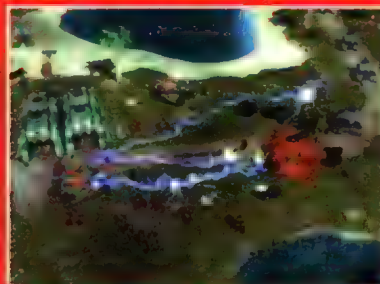
Tanja, de lekkere Commando chick uit Red Alert, keert terug in Red Alert 3. Maar ook de Russen hebben een vuurgevaarlijke babe in de gelederen: Natasha. Het is blijkbaar zomer tijdens de gebeurtenissen van Red Alert 3 want met haar naveltruitje en korte broekje ziet deze sluipschutterdame er behoorlijk heet uit.

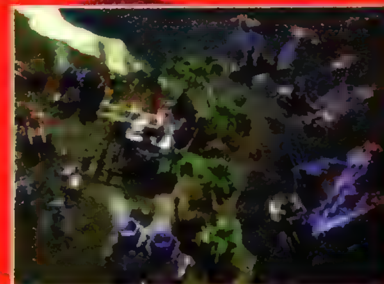






20:00
We zijn uit de bunker (omhoog met de lift ging een stuk sneller dan naar beneden met de trap) en inmiddels aanbeland bij een hippe wodkabar met verschillende soorten van de Russische volksdrank voorhanden. De bar staat vol met dienbladen wodka en dat is natuurlijk vragen om moeilijkheden. Sommige journalisten kijken dan ook iets te diep in het glaasje.



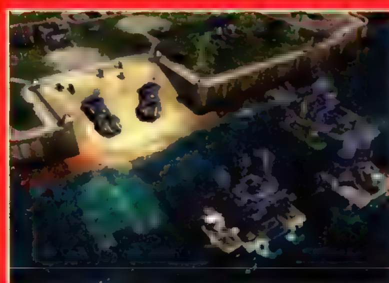


00:30
Midden in de nacht komen we aan bij ons hotel waar net een militaire oefening wordt gehouden. Het is even bizar als indrukwekkend om echte tanks, vrachtwagens met opleggers vol raketten, jeeps, pantservoertuigen en nog veel meer tanks door de straten van Moskou te zien denderen. Het geluid is oorverdovend; we kunnen elkaar niet meer verstaan.
De jolige staat waarin we verkeerden na een dozijn wodkashots, is plots verdwenen. Dit is imponerend, stoer en afschrikwekkend tegelijk.

RED ALERT 3: DE MULTIPLAYER

Tussen de glaasjes door is er tijd voor interviews en staat er een netwerkje voor de multiplayer van Red Alert 3. Uiteraard zijn niet alle opties beschikbaar. Zo is de Empire of the Rising Sun niet speelbaar, maar beperkt men zich tot de Allies en de Red Army.
Tijdens de multiplayer wordt nog eens duidelijk dat het snel mijnen van resources wat meer naar de achtergrond is geschoven, ten faveure van snelle, actievolle gameplay. Er zijn minder plekken om geld binnen te scheppen waardoor de tactiek om zo snel mogelijk alle ore mines te bezetten, niet meer opgaat. De nadruk ligt dan ook meer op een uitgebalanceerd leger.
Nogmaals, het is vooral zaak om op land en ter zee een basis te bouwen, zodat je altijd nog wat troepen achter de hand hebt. We speelden multiplayer op een middelgrote map waardoor de basissen redelijk dicht op elkaar zaten.
Ik hoop dat in de uiteindelijke versie de maps wat groter zijn, maar C&C games kennende zal dat wel goed komen...







DAG 3

14:30
Na een stevig ontbijt en drie (!) uur in de file, komen we aan bij een voormalig militair oefenterrein honderd kilometer buiten Moskou. De dag van vandaag staat in het teken van een speciale "Red Tour". EA trekt opnieuw alles uit de kast. We rijden in echte tanks uit de Tweede Wereldoorlog, bezoeken een tankmuseum, vuren met antitank geweren (en blazen bijkans onze trommelvliezen aan gort) en schieten met Kalashnikovs (AK-47's), Mauser handwapens, Tommyguns en nog veel meer pistolen en geweren. Uiteraard gehuld in militaire kledij.





DAG 4

07:00
De taxi rijdt voor en we tuffen naar het vliegveld. Onderweg lacht Guus ons nog steeds vanaf de enorme reclameborden tegemoet.
Moskou is een mooie, gekke stad en al zal het nog wel jaren duren... ik kom hier zeker nog eens terug!

SIERRA SPRING

Deels stond de Sierra Spring Break 2008 in het teken van zon, zee, drankjes en lekker eten maar er waren gelukkig ook heel veel games te vinden. Steven heeft de tofste spellen voor jullie op een rijtje gezet.





PROTOTYPE

Prototype gooide hoge ogen op de Leipzig Game Convention in 2007, en sindsdien zijn vele gamers met mij geïnteresseerd in deze mogelijke hit.

Dat de ontwikkelaar de meest recente Hulk beat'em-up op zijn naam heeft staan, is Prototype aan te zien. Ik kan je dan ook aanraden vergelijkingen met Assassin's Creed en GTA te vergeten en je te richten op eerder genoemde superhelden game in combinatie met de meest recente Spider-Man titels.
Protoype is een razendsnelle bikkelharde beat'em-up, waarin je je, naast het uitvoeren van combo's,



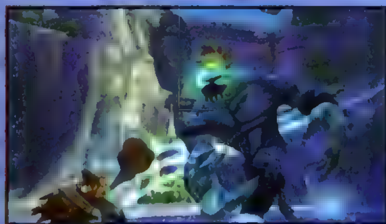
kunt vermaken met extreem acrobatische bewegingen om je mee door New York te verplaatsen, evenals stealth gameplay.

De combo's zijn grof en spectaculair, en gezien de vele moves zal er geen tekort aan aanvallen zijn. Ook is er een speciale meter te vullen die je in staat stelt Devastator technieken in te zetten, die op grootse wijze meerdere vijanden uitschakelen. Uiteraard neemt de hoeveelheid beschikbare aanvallen verder toe naarmate het verhaal vordert.
Tevens kun je bepaalde vijanden "overnemen" om je voor het leger te verschuilen en gebruik te maken van hun karakteristieke skills. Zoals in het geval van de commandant die in de demo werd opgeslokt door anti-held Alex Mercer, waardoor het inroepen van airstrikes mogelijk werd.
Gooi op dit alles nog eens de mogelijkheid om alle aanwezige legervoertuigen te commanderen en een beat'em-up met een rijk aanbod aan gameplay elementen is geboren.



CRASH BANDICOOT: MIND OVER MUTANT

Ten tijde van de originele PlayStation was de harige Crash nog een waar icoon, en de onofficiële mascotte van Sony's eerste PlayStation. Tijden veranderen...



Inmiddels kunnen we stellen dat series als Ratchet and Clank en Jak de niet zo spraakzame Crash achter zich hebben gelaten. Mind over Mutant moet de platform held weer in de spotlights zetten.
De demo draaide op de Wii maar zal eveneens de 360 en PS2 bezoeken.

Een opvallend gameplay element is de mogelijkheid om zittend op hun rug bepaalde beesten aan te sturen. Ook werd een rollend gevaarte getoond, evenals creaturen die water kunnen bevriezen of de tijd vertragen.
De offline co-op mode vond ik indrukwekkender dan de in mijn ogen matige animaties; iets waar de jongere doelgroep van Mind over Mutant zich hopelijk niet aan zal storen...



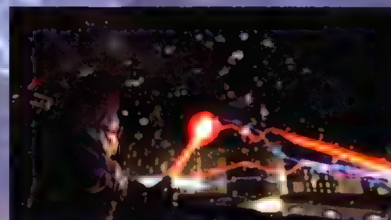
GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

De films zijn inmiddels vele jaren oud maar de Ghostbusters licentie heeft zijn kracht behouden.

Als ik het welbekende GB logo zie, word ik nog steeds enthousiast zonder zelf goed te snappen waarom. Hoe dan ook, de charme van de twee films is volop aanwezig in de videogame, die in feite dienst doet als derde deel. Het verhaal is dan ook geschreven door Dan Akroyd en Harold Ramis, die samen met Bill Muray en Ernie Hudson de personages voorzien van stemmen. De speler vervult de rol van een



nieuwe vijfde Ghostbuster.
Niet alleen de licentie is sterk, ook technisch steekt Ghostbusters goed in elkaar. De Infernal engine is opmerkelijk wat betreft de physics, licht- en watereffecten. Hierdoor levert het gebruik van de karakteristieke Ghostbusters wapens de gewenste chaos en vernietiging op. Sommige vijanden zijn met plasmastralen kapot te maken, terwijl speciale spoken boven de eveneens karakteristieke vallen gemanoeuvreerd moeten worden.
Omdat het verhaal zich na de tweede film afspeelt, had de ontwikkelaar de vrijheid nieuwe gadgets te introduceren, met het Slime kanon, dat voorwerpen aan elkaar kan plakken, als absolute hoogtepunt.
Het totaalpakket van de gameplay is dan wel niet extreem vernieuwend, alles ziet er wel retestrak uit. Bovendien is er een ongekende 'fun factor' aanwezig, zowel dankzij de licentie als de ogenschijnlijk vermakelijke gameplay.



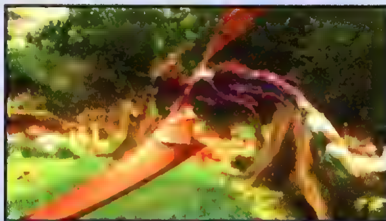
BREAK 2008

VETTE LINE-UP

THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

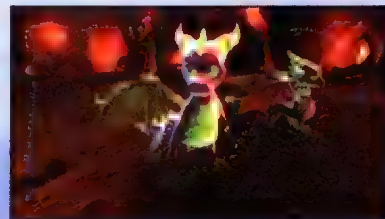
De grote verrassing van het event was zonder enige twijfel het derde deel binnen The Legend of Spyro trilogie.

Ik had eerlijk gezegd geen hoge verwachtingen van dit nieuwste deel, maar de demo zette mij volledig op mijn plaats. Ontwikkelaar Etranges Libellules heeft de serie nieuw leven ingeblazen.
Grafisch is Spyro om op te vreten, en omdat je ditmaal als volleerde draak het vliegen volledig onder de knie hebt, is het een waar genoegen door de magische omgevingen te



zweven en de werkelijk reusachtige eindbazen te lijf te gaan.

Spyro wordt vergezeld door ex-badgirl Cynder, wiens aanwezigheid een offline co-op mode oplevert. Beide personages hebben verschillende vormen van drakenkrachten. Zo heeft Spyro de beschikking over vuur, elektriciteit en aarde, terwijl Cynder met duistere krachten als vergif, schaduw en angst in de weer moet. Beide draakjes zijn uit te rusten met simpele items die je gaandeweg bemachtigt.
De productie is ook van opvallend hoge kwaliteit, mede dankzij de cast bestaande uit Elijah Wood, Christina Ricci, Gary Oldman en Mark Hamill (the one and only Luke Skywalker).
Ik ben blij te kunnen constateren dat Spyro in ere wordt hersteld en Dawn of the Dragon mij op alle fronten wist te imponeren.



50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Ik was meer dan bereid Blood on the Sand tot de grond toe af te branden, maar dat pakte toch iets anders uit.



Ik heb het niet zo op meneer Cent, zijn muziek en het moeilijke gedoe dat met dit soort rappers gepaard gaat.
De vorige 50 Cent game was natuurlijk een drollebak eersteklas maar in alle eerlijkheid kan ik niet anders zeggen dan dat vanuit een puur technisch standpunt zijn tweede game degelijk in elkaar steekt. Grafisch ziet alles er prima uit en de mix van shooter elementen uit titels als Gears of War en The Club doet wat het moet doen.
Natuurlijk blijven de personages, setting en het hele stijltje getuigen van wansmaak, maar wie dit domme gedoe interessant vindt, moet Blood on the Sand straks toch maar eens checken.

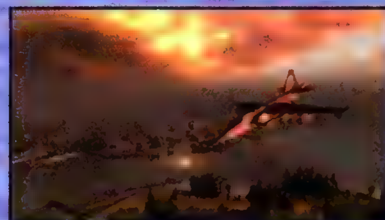


WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

Na Command and Conquer waagt ook de RTS titel World in Conflict zich aan de overstap van PC naar console, hetgeen de subtitel Soviet Assault oplevert.

Omdat de actie zich beperkt tot een drietal grote units of zo'n vijftien kleinere units, leent de gameplay zich perfect voor gevechten op tempo, iets waar de voorkeur van de gemiddelde console gamer naar uit zal gaan.
Het aantal punten dat je aan units kunt besteden staat vast dus zo gauw er iets stuk gaat, moet je bepalen welke nieuwe units je in de strijd gooit.
De grootste uitdaging is de besturing op een controller onderbrengen. Met de twee analoge knuppels bestuur je in FPS stijl de camera, met de D-pad selecteer je overeenkomstige units en met de knoppen zet je de verschillende aanvallen in. Simpel maar doeltreffend, en de eerste indruk is dat dit meer dan prima werkt.





ROBERT LUDLUM'S: THE BOURNE CONSPIRACY

Ik ben altijd blij als ik een game tegenkom die aantoont dat de beschikbaarheid van een filmlicentie niet altijd negatieve gevolgen heeft voor de gameplay.

J.J. was al verrassend positief na een persevent in Parijs ter gelegenheid van The Bourne Conspiracy en ik volg in zijn voetsporen.
De actie is lekker snel en hard, of je nou in een vuist- of in een vuurgevecht belandt.
Tof zijn de contextuele moves, waarbij je met speciale handelingen de tegenstanders uitschakelt met een grote diversiteit aan in de omgeving aanwezige elementen.
Gecombineerd met de dynamische camera die continu druk bezig is alles zo spectaculair mogelijk in beeld te brengen, oogt The Bourne Conspiracy als een geslaagde virtuele incarnatie van de films.





CONCLUSIE

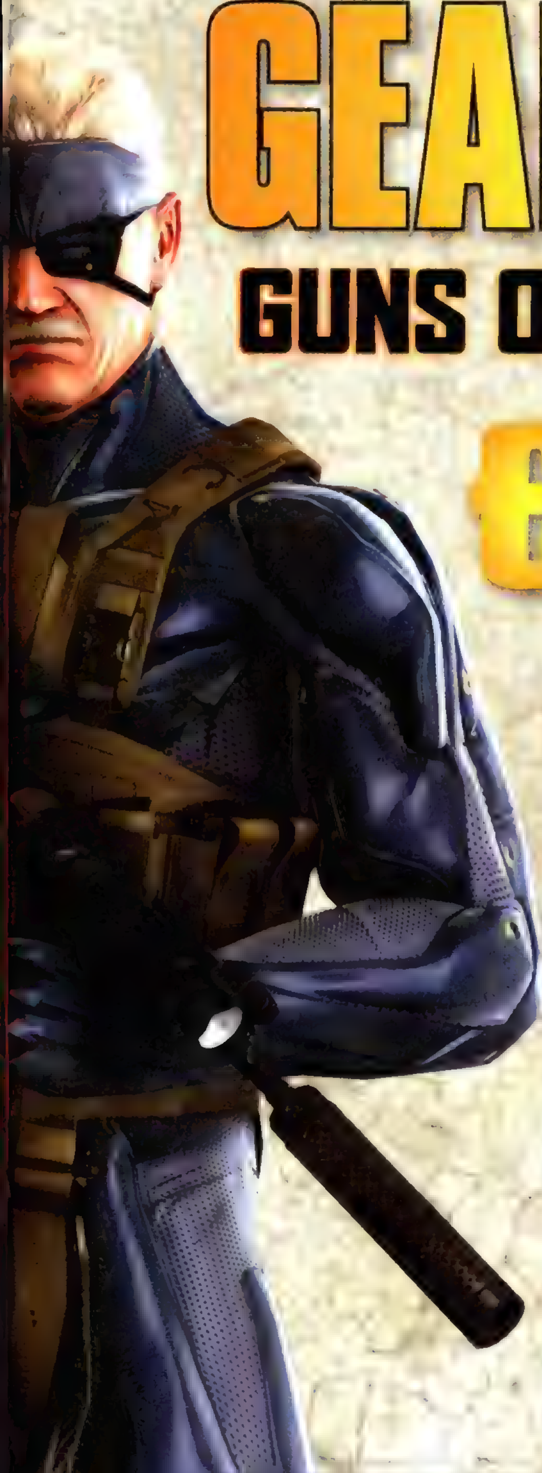
[illegible]

ABONNEES

+ METAL GEAR SOLID
GUNS OF THE PATRIOTS

VOOR: PLAYSTATION 3

SAMEN VOOR MAAR
€61,40







ALPHA PR

Het aantal gespaarde airmiles op de redactie liep afgelopen maand op tot absurde hoogte. Maarten spande de kroon door in anderhalve week tijd zelfs twee keer naar de States te vliegen. Van z'n kennismaking met Alpha Protocol kwam hij met gemengde gevoelens terug...

"ELK GESPREK HEEFT GEVOLGEN VOOR DE RESTERENDE GAMEPLAY."

James Bond was vroeger heel populair bij mij thuis. 'From Russia With Love', 'For Your Eyes Only', 'The Man With The Golden Gun'; allemaal staan ze op m'n netvlies gebrand. Mr. Bond was ook best een stoere gast, helemaal voor koters zoals ik in die tijd. Hij wist altijd de lekkerste chicks om z'n vingers te winden, reisde de hele wereld over en had plezier in z'n job. Precies de eigenschappen die een PU-redacteur in huis heeft, nou ja, het ideaalbeeld dan.

VERGANE GLORIE

Inmiddels is Bond niet cool meer, hoewel in Casino Royale die blonde gast het aardig probeert.
Cool of niet; de Brit is sowieso niet uniek meer. Denk aan die andere geheim agenten met dezelfde initialen zoals Jack Bauer en Jason Bourne. Vooral de laatstgenoemde pakt het in z'n trilogie allemaal wat cooler en sneller aan. En laten we ook Tom Cruise in Mission Impossible niet vergeten met de wereldberoemde scène waarin hij een computer hackt terwijl hij aan een touwtje hangt.
Spionage verhalen zijn altijd een geliefd thema geweest voor filmmakers. Slechts weinig zijn er vertaald naar een goede game, maar als het aan SEGA ligt, komt daar snel verandering in.

NIEUWE FRANCHISE

Dat SEGA met de nieuwe franchise Alpha Protocol (AP) komt, is geen onlogische zet want een spionage RPG met shooter-elementen in een hedendaagse setting is niet iets dat we elk jaar in de winkelrekken terugvinden.
Hoopgevend dus. Helemaal als je bedenkt dat Obsidian de ontwikkeling voor z'n rekening neemt. Het Amerikaanse developersteam vindt z'n roots in de Black Isle studio en is verantwoordelijk voor grote en massaal gewaardeerde titels als Baldur's Gate 1 en 2, Neverwinter Nights 2, Fallout en Planescape: Torment.
Op papier is er dus genoeg klasse in huis om een degelijke game in de markt te zetten, maar wat zegt zo'n cv-tje nou echt? Bij een spionagegame verwacht je actie, schietpartijen, boobytraps en rondsluiperij, géén suf gelul!
Ik zal je niet teleurstellen; het zit er allemaal in maar volgens Obsidian richt de game zich met name op de RPG kant van het geheel. "Ik hou er niet van, maar als je het per se in cijfers wilt uitdrukken, dan is het voor vijftig procent een RPG en voor vijftig procent een shooter", vertelde Chris Avellone mij, het creatieve brein achter de game en mede-eigenaar van Obsidian Entertainment.

HEDENDAAGSE HELD

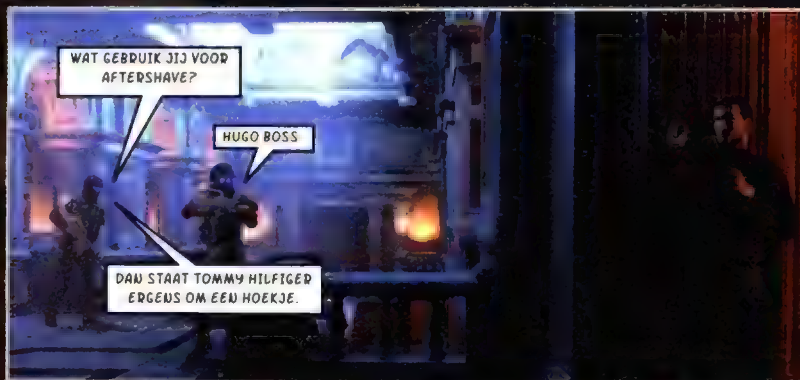
Daar waar de meeste rollenspelgames met shooterelementen zoals Tabula Rasa of Mass Effect zich afspelen in een fantasy- of sience fiction setting, zitten we met Alpha Protocol in het hedendaagse tijdperk.
De man waar het allemaal om draait is geheim agent Mike Thorton, een man die beschikt over de skills en informatie om als een rogue te opereren en uit de hand gelopen situaties (Alpha Protocol) weer naar zijn hand zet.
Makkelijk zal het niet worden, want net als bij Bond en Bourne wordt er constant op 'm gejaagd. Het is zoals altijd: de hoofdrolspeler tegen de rest van de wereld.
Nu is Mike geen groentje. Net als in veel RPG's begin je als redelijk ontwikkelde knaap, maar er is nog genoeg ruimte voor groei en ontwikkeling. Mike krijgt experience door middel van het killen van vijanden en bouwt talenten op na bepaalde missies waarmee hij z'n skills weer kan uitbreiden.
Wil je bijvoorbeeld dat je met Mike ongezien een basis kan binnensluipen? Dan stop je er een paar in stealth. Wil je liever wat accurater zijn met schieten? Dan weet je waar je die punten aan moet besteden. Ook melee combat staat open voor specialisatie. Of denk je dat het handiger is als je sneller computers kunt hacken? Het hangt helemaal af van je speelstijl en de missies.
De game is dus klasseloos, maar via talenten is een specialiteit eenvoudig te creëren.

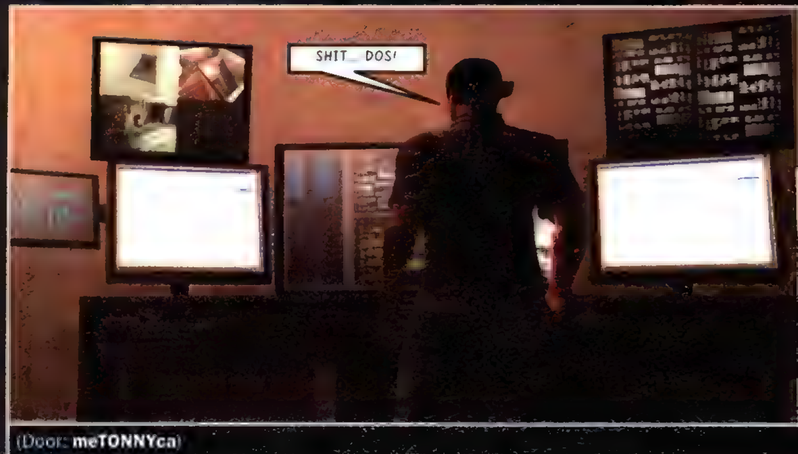
BE WHO MIKE WANTS TO BE

Mike heeft veel gezichten, in tegenstelling tot James Bond of Jason Bourne. Het leuke is dat jij bepaalt hoe Mike zich opstelt ten opzichte van door de computer gestuurde personages. Je beschikt over een aantal standaard houdingen zoals nonchalant flirtend en provocerend, zakelijk en agressief.
A la Mass Effect zie je in een gesprek je opties staan om te ant-

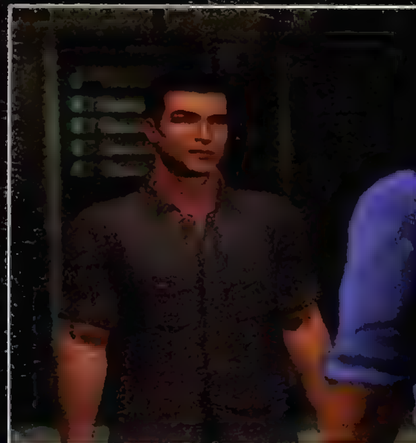


(Door: **Caskillah**)





(Door: **meTONNYca**)



OTOCOL

MAARTEN VERLANGT MAAR JAMES BOND

woorden (dialogen spelen een grote rol in AP). Bij Alpha Protocol bestaat alleen geen juist of fout antwoord. Ben je kortaf tegen iemand die je een missie aanbiedt, dan kan het zomaar zijn dat hij helemaal niet meer met je wilt praten en je die missie dus wel op je getrainde buikje kunt schrijven. Het kan overigens ook zo zijn dat het elders weer nieuwe opties biedt.

FLIRTEND EN ONGEÏNTERESSEERD

Ik heb een scène gezien waarin Thorton in het vliegtuig een ander belangrijk personage ontmoet. Het is een meisje met rood haar en een fototoestel om haar nek. Ze laat trots een tijdschrift zien waar haar artikelen in staan. Een journalist dus.
Doordat Mike aanvankelijk ongeïnteresseerd doet, wordt het een beetje een raar gesprek. Even later herspeelde Ryan Rucinski -een van de producers- dezelfde scène maar nu gedroeg Mike zich als een casanova eersteklas. Gevolg? Een nog minder vruchtbaar gesprek. Waarschijnlijk was vriendelijk en zakelijk beter geweest.
AP is echter geen game waarin je teruggaat en dan de andere optie probeert.
"Elk gesprek heeft gevolgen voor de resterende gameplay, maar dat betekent niet dat je iets fout kunt doen", licht Christopher Parker, producer en mede-eigenaar, toe. "Dit maakt het spel a-linear. Je hebt de keuze uit talloze sidequests en opties die weer totaal nieuwe verhalen kunnen opleveren."

SNIF, SNIF. EN TOCH HANGT ER OM BLANKE HOMO'S ALTIJD EEN APART GEURTJE.

Je bent hoe dan ook meer dan een derde van de game met mensen aan het lullen en aan het rondhangen in een van de basissen/safehouses waar je alles kunt vinden wat het hartje van een secret agent begeert: telefoons, televisies, lockers met wapens, mensen om mee te praten en zelfs computers met email. Je krijgt namelijk regelmatig feedback van je collega's.

DE ACTIE

Nu dacht ik dat wij van de PU de hele aardkloot rondvlogen maar Mike kan er ook wat van. Ik heb 'm aan het werk gezien in het Midden-Oosten, maar heb me laten vertellen dat we 'm ook terug gaan zien in besneeuwd Rusland, een drukke Aziatische stad en Rome. Genoeg variatie op het eerste gezicht.
De eerste missie die ik te zien kreeg, vond plaats in een vijandelijk kamp in Saoedi-Arabië. Mike kreeg als hoofdmissie de taak om een gevangene te bevrijden.
De open ruimte bood genoeg ruimte



(Door: **Shadowman**)
Geen stijl die jump.

SCHIETEN IN AMERIKA

In AP heb je de beschikking over vier wapens (als je een mes en granaten niet meetelt): de gewone revolver, een assault rifle, een sub machinegun en een genadeloze shotgun.
Alle wapens zijn uit te breiden middels perks, die je kent uit bijvoorbeeld Call of Duty 4. Maak een aantal headshots en je krijgt een nieuwe scope of demper; je kent het wel. Weer een RPG element waarin je beloond wordt na bepaalde acties.
Om me nog wat beter in het shooter gedeelte van de game te kunnen inleven, mocht ik me uitleven op een schietbaan in Huntington Beach. Opvallend was het gemak waarmee alle formaliteiten in orde werden gemaakt. Na het ondertekenen van een papiertje en een instructie van vijf minuten, stond ik ineens met een echte blaffer in m'n handen. Ik heb met zowel een revolver als met een magnum geschoten en voelde me net fucking Clint Eastwood! Rete fucking badass!
Toen de eigenaar van de schietschool ons vertelde dat we eigenlijk best goed hadden gepresteerd, vertelden we hem dat we dagelijks aan het schieten zijn in videogames. Waarop de man trots antwoordde zelf in het bezit te zijn van een level 70 Tauren Warrior en dat hij z'n vrije tijd vulde met het platstampen van gnoompjes. Hij voegde daaraan toe dat de 'jongens van Blizzard' hier vaak als ontspanning het nodige kruit verschoten; Irvine, waar Blizzard headquarters is gesitueerd, ligt namelijk om de hoek.

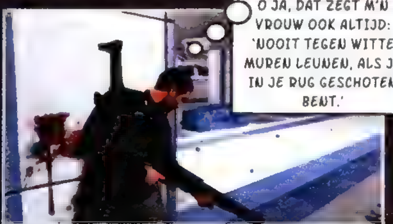




voor creativiteit. Je kunt door het kamp sluipen en een of twee man killen en hier en daar wat booby-traps plaatsen, maar je kunt ook als een Rambo in een porseleinkast tekeer gaan.
Het kamp zag er in dit vroege stadium al best stoer uit met kratten waar je achter kon schuilen, trucks waar je onder kon kruipen en veel rotsen.

'SNEAKY' MIKE

Het tweede actiemoment leek wel uit een compleet andere game te komen. In een soort politiebureau moest Mike een aantal computers hacken. Een op het oog vrij simpele missie, maar omdat het allemaal iets minder onopvallend gebeurt dan gepland, diende producer Ryan Rucinski, die Mike onder handen had, het hele politiebureau uit te moorden. Via een knap staaltje martial arts (waarbij hij agenten op kniestootjes in het gelaat trakteerde) en de nodige schotenwisselingen, lukte het Rucinski uiteindelijk zijn missie te voltooien.
Het zag eruit als een superheldenactie, maar Ryan ontkrachtte mijn gedachte ongevraagd: "We willen het spel zo dicht mogelijk bij de realiteit brengen. Een middel dat we daarvoor gebruikt hebben, is bijvoorbeeld het toevoegen van thema's die we vandaag de dag in het nieuws terugzien."
Het slagen van een missie is een



mix van speler skills en character skills. Je moet de goede talenten en de juiste armor hebben, en natuurlijk niet compleet incompetent te werk gaan.
Terug in het kamp krijgt Mike het commentaar dat hij niet onnodig moet doden. Ik heb me zelfs laten vertellen dat je het gevaar loopt geen opdrachten meer te krijgen als je dit geintje vaker zo aanpakt. Dat je dan in een heel ander circuit terechtkomt en hele andere, duistere opdrachten krijgt. Ik ben benieuwd!

EVERY TIME I LOOK AT YOU, I SEE MYSELF. I'M SO PROUD OF YOU. YOU HAVE MADE ME WHAT I AM. A BETTER MAN. I'M JUST SO PROUD OF YOU.

DE GTA IV IJSCOMAN

AP zit vol met coole personages. Bewust heeft Obsidian de saaie lullen in pakken eruit gelaten en vervangen door echte karakteristieke mensen. Ik omschreef in m'n verhaal het typische journalistje, maar ik heb ook een louche agent met zo'n lange Duitse jas gezien, alsmede een klein meisje met wit haar en twee revolvers in haar handen.
Maar het coolste personage dat ik tegenkwam was zonder meer de ijscoman. Deze smerige, ongeschoren, kalende gast met een schort voor, heeft in de ene hand een ijslepel en in de andere een 'vers' geschept ijsje. Tussen z'n lippen hangt een peuk. Hij zou niet misstaan in GTA IV, en dat is een groot compliment.

HET LOT VAN DE WERELD

Ondanks de actiemomenten is het volkomen duidelijk dat Obsidian zich vooral focust op het RPG onderdeel.





Dat is dan ook goed zichtbaar, want hoewel er een speciale groep shooterprogrammeurs is ingeschakeld, oogt het schieten vrij standaard en simplistisch.
Gelukkig heeft het spel veel meer te bieden en hang je ongeveer een derde deel van de game rond in de safe houses.
Parker kan niet genoeg benadrukken dat het spel groot moet gaan worden door het uitgebreide verhaal met al z'n vertakkingen en het RPG aspect.
"De band die je met personages kunt opbouwen, kan zo heftig worden dat je wel een koele kikker moet zijn om geen emoties te tonen als ze dood gaan. In Alpha Protocol heb je een gigantisch verhaal dat alle kanten op kan gaan en waarin je moraal op de proef wordt gesteld. Je gaat echt het gevoel krijgen dat je in het avontuur zit. Dat jouw beslissingen er toe doen. Dat de wereld van jouw acties afhangt."
Dit aanhorend, kreeg ik ineens weer zin om met m'n vader zo'n ouderwetse Bond film te kijken...

VERWACHTING

Het zijn aardige gasten, die luitjes bij Obsidian. Ik geloof best in de kwaliteiten van het team en het feit dat er ruimte is voor een dergelijke titel, maar het is te vroeg om al van een echte 'klik' te spreken. Nou ja, het duurt dan ook nog een dikke zwangerschapsperiode voordat SEGA's nieuwe baby klaar is. Ik wacht geduldig tot we de eerste previewcode op de mat krijgen.

+ Hedendaagse actie RPG.
+ De keuze om een botte modderfokker te zijn is heerlijk.
+ Coole uitgewerkte personages, vooral de ijscoman.
- Naast de RPG elementen toch weinig vernieuwend.


MAARTEN

ALPHA PROTOCOL
XBOX 360 / PS3 / PC
OBSIDIAN / SEGA
Q1 2009

"AL MET AL IS DE QUAKE WARS VOOR DE CONSOLE EEN HELE VERBETERING OP HET ORIGINEEL OP DE PC."
- Gamez.nl

"QUAKE WARS OP 360 SPEELT VLOT, ZIET ER KNAP UIT EN ER IS MEER DAN NAGEDACHT OVER HOE DIT GAME ZIJN OVERSTAP NAAR CONSOLE VEILIG EN WEL OVERLEEFT."
- FRAGLAND.BE





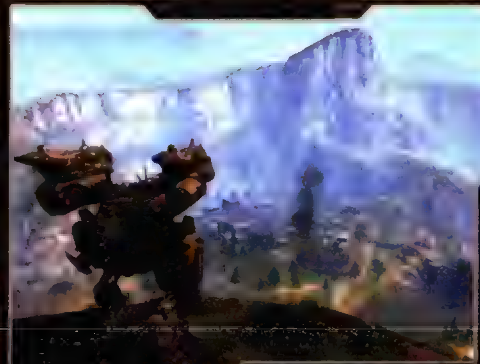
UNRIVALED GRAPHICS, PHYSICS AND NETWORKING



OBJECTIVE-BASED GAMEPLAY



OPTIONAL OFFLINE PLAY AGAINST LETHAL BOT A.I.



TO LEARN MORE ABOUT THE MOST ANTICIPATED MULTIPLAYER GAME OF THE YEAR, VISIT:

WWW.ENEMYTERRITORY.COM

O.A. VERKRIJGBAAR BIJ



A Game By



idSoftware.com

Developed By



Published By









VIVA PIÑATA TROUBLE IN PARADISE

Nu het bijna zomer is geworden, is het ook weer tijd voor vrolijke, fleurige, opgewekte games, na al die grimmige shooters en donkere overlevingstochten van de laatste maanden. Jan was dan ook helemaal in zonnige sferen toen hij tijdens een bezoekje aan Rare, Viva Piñata: Trouble In Paradise en... tromgeroffel... Banjo-Kazooie kon spelen!

Moeder Natuur werkt op mysterieuze wijze. Terwijl we al vier maanden op weg zijn in 2008, heeft het vannacht gevroren in Birmingham, Engeland. Als het automatische hek rondom het landgoed van de Rare Studios open gaat, bespeur ik een wit vorstlaagje op de glooiende gazonnen langs de oprijlaan. Buiten is het koud en guur: als je niet beter wist, zou je denken dat het hartje winter was.

Maar het is midden april en Rare is ontwaakt uit een lange winterslaap om twee interessante Xbox 360 games te onthullen: het tweede deel in de Viva Piñata serie en (eindelijk!) de nieuwe Banjo-Kazooie. Ondanks het koude weer, kreeg ik 't warm van 't vooruitzicht beide games te kunnen gaan spelen.

NIEUWE BEESTENBOEL

Laat ik beginnen met Viva Piñata: Trouble in Paradise, om de simpele reden dat dit ook de eerste game was die ik voorgeschoteld kreeg. Viva Piñata: Trouble in Paradise (VP: TIP) is de échte opvolger van het kleurrijke origineel. De party game VP: Party Animals, niet door Rare zelf ontwikkeld, moet volgens de officiële lezing dan ook gezien worden als spin-off van de Viva Piñata's Animated serie op tv. *Whatever.* Ik vond Party Animals een goedkope rip-off, maar VP: TIP (dat september dit jaar moet verschijnen) doet die misstap gelukkig snel vergeten. Alles wat goed was aan het origineel is behouden, aangevuld met honderden subtiele én ingrijpende nieuwe features.

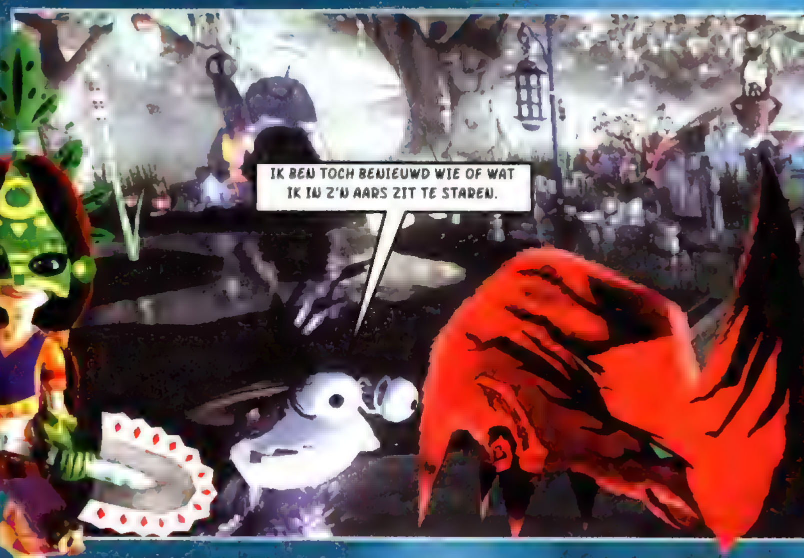
Als ik kort een paar van die nieuwe aspecten moet noemen, zou ik willen beginnen met de dertig à veertig nieuwe Piñata's (naast alle Piñata's uit het origineel!) en de aanzienlijk versimpelde menu's. Daar-

JAN HANGT DE BEEST UIT









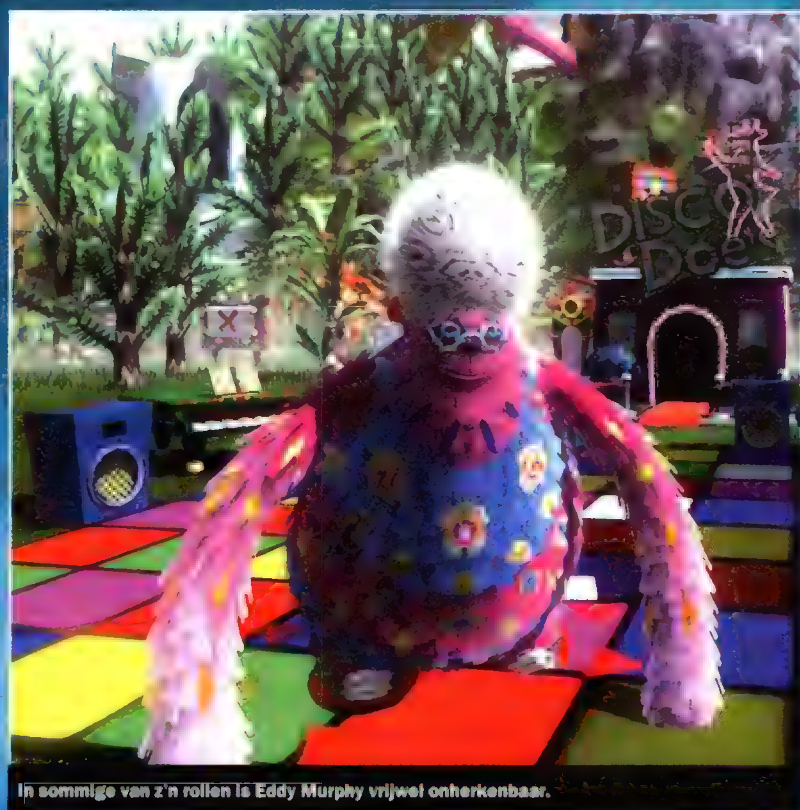
DS VERSIE COMPATIBLE MET XBOX 360?

Rare werkt ook aan een DS versie van Viva Piñata. Opvallend, aangezien Rare eigendom is van Microsoft.
Wel leuk natuurlijk; vooral omdat men serieus overweegt om de DS versie compatible te maken met de Card Modus van de 360 versie (zie kader pagina 33). Anders gezegd: kaarten unlocked in de DS versie kun je, door de DS voor de Xbox LIVE Vision Camera te houden, gebruiken in VP: TIB. Goed bedacht!

CO-OP MODE

Tof is de mogelijkheid om met z'n tweeën te tuinieren in je Piñata's tuintje! Bovendien heeft met z'n tweeën spelen zo zijn voordelen. Terwijl de een ontluikende plantjes aan het bewateren is, kan de ander verzuurde vegetatie kapot slaan waarmee je bijvoorbeeld speciale co-op magic vrijspeelt. Met deze magische krachten kun je dan weer zieke Piñata's healen of sneller nieuwe Piñata's vrijspelen.




In sommige van z'n rollen is Eddy Murphy vrijwel onherkenbaar.

naast is het spel weer helemaal in het Nederlands gelokaliseerd. Dat laatste is met het oog op de jongere gamers een wijs besluit, al kunnen jij en ik straks gewoon voor de Engelse taaloptie kiezen.

HANDIGER

Het achtergrondverhaal zal niemand van z'n stoel blazen. Snoodaard Professor Pester is van plan alle Piñata computerinfo te hacken in het Piñata's Centrum maar, oh jee, oh jee, een van Pester's domme hulpjes delete juist alle informatie. Aan de speler nu de taak om zoveel mogelijk Piñata's opnieuw naar de tuin te lokken en wederom een inventarisatie van alle kleurrijke papier-maché beesten te maken. Nee, VP: TIP zal niet de geschiedenis ingaan als die game met die briljante verhaallijn, maar *who cares*? Al na tien minuten spelen, viel ik weer compleet voor de charmes van de Piñata's en de bezielende gameplay. Het feit dat er nu drie tutorial missies zijn om je als nieuwkomer in te wijden in de wereld van VP, werkt stukken beter dan de lappen tekst uit het origineel. Ook de menustructuur - veel minder gelaagd - is hier op aangepast. Daarnaast zijn er oplichtende icoontjes die je vertellen wat je kunt doen om verder te raken. Uiteraard kun je ook gewoon je eigen gang gaan en de verhalende missies negeren. Ander handigheidje: de Piñata's Finder. Kun je je wormen, vosjes of vlindertjes even niet vinden, dan "vlieg" je met deze handige tool in een keer naar je gewenste Piñata.

WIE VAN DE DRIE?

Natuurlijk spreken de nieuwe Piñata's het meest tot de verbeelding, en dan vooral de beesten uit de twee nieuwe regio's: de Desert en de Arctic. In deze nieuwe gebieden kun je niet op dezelfde manier spelen als in je hoofdtuin, maar ze zijn vooral bedoeld om nieuwe Piñata's te vangen met behulp van de gloednieuwe [illegible] (Piñata Trap). Zo kun je in de woestijn bijvoorbeeld slangen en een schorpioen vangen, terwijl in de Artic rendieren en koddige pinguïns hun opwachting maken. Eenmaal gevangen in een doos, breng je de nieuwe Piñata's naar je tuin en kun je daar verder met ze spelen. Begrijpelijkerwijs hebben de Arctic beesten en de woestijndieren andere behoeften dan je reguliere Piñata's. Het gevolg was dat mijn tuin na een halve dag spelen was opgesplitst in drie delen: een groot grasgedeelte, een zandgedeelte en een sneeuwgedeelte. Dit is overigens wel de moeilijke variant; beter is het verschillende tuinen aan te maken en je te richten op een bepaalde soort flora en fauna. Iedere natuurlijke omstandigheid kent zo zijn eigen uitdagingen [illegible]

"AL NA 10 MINUTEN SPELEN, VIEL IK WEER COMPLEET VOOR DE CHARMES VAN DE PIÑATA'S."







KAARTJE LEGGEN

Misschien wel de allerleukste nieuwe feature zijn de Viva Piñata kaarten die vernuftig samen werken met de Xbox LIVE Vision Camera.

De kaarten kennen allemaal een unieke code op de zijkant en door de kaart voor de camera te houden, leest de game de content.

Zo'n kaart kan van alles huisvesten. Door een kaart toe te passen in de game kun je bijvoorbeeld in een keer het weer veranderen, extra credits vrijspelen, over unieke customization opties beschikken, nieuw tuingereedschap unlocken of nieuwe Piñata's in de game scoren! Rare denkt erover om een pak kaarten bij de uiteindelijke game te stoppen, maar waarschijnlijk kun je straks ook je eigen Piñata kaarten maken! Hoe tof is dat wel niet? Ook promotionele activiteiten – ik was al aan het zeuren om een unieke Power Unlimited Piñata kaart – behoren straks tot de mogelijkheden!

BANJO-KAZOOIE TROUBLE IN PARADISE

Zoals beloofd lieve lezers, hier het tweede deel van Jan's bezoek aan de Rare Studios. Nog interessanter wellicht dan deel 1, want ditmaal ligt de focus op de game waar Jan het meest naar uitkeek: Banjo-Kazooie voor de Xbox 360!

JAN ALS BOB DE BOUWER

DAT RUGZAKJE IS ZO 2000. NOG UIT Z'N VORIGE GAME ZEKER.

IS DAT NOU BANJO OF KAZOOIE?

KIJK, HIJ WIL DE WEG NAAR HUIS TERUG KUNNEN VINDEN.

De olijke beer en de knalrode vogel zagen we acht jaar geleden voor het laatst in actie in Banjo-Tooie op de Nintendo 64. De afgelopen jaren is al regelmatig gespeculeerd over een nieuwe Banjo game en november 2008 moet het dan eindelijk zover zijn. Hoewel, met Rare weet je het nooit natuurlijk...



GRAND THEFT SUPER LEGO BANJO

De eerste filmpjes deden een remake verwachten; een high-res versie van Banjo-Kazooie (B-K). Welnu, Rare heeft ons mooi te pakken gehad, want niets is minder waar.

Banjo-Kazooie 3 of Banjo-Kazooie 360 (de definitieve naam is nog niet bekend) is geen traditionele action-platformer zoals de twee vorige avonturen op de N64. De indruk die ik van deze nieuwe B-K game heb gekregen, is een soort mix tussen Super Mario Galaxy, LEGO Star Wars en GTA.

Laat ik mezelf nader verklaren.

LORD OF GAMES

Nee wacht, laat ik even iets vertellen over het hilarische achtergrondverhaal.

Na Banjo-Tooie was er van de heks Grunty niet veel meer over dan... haar gemeengrijnzende hoofd. Toch leeft ze voort. Sterker, ze vindt eigenlijk dat zij ondanks alles als winnaar uit de bus is gekomen. De beer-met-de-vogel-in-de-rugzak denkt daar uiteraard anders over: Banjo en Kazooie hebben naar eigen zeggen tot twee keer toe de wereld gered van een groot Kwaad.

Dit gekibbel wekt de irritatie op van de LOG, oftewel de Lord Of Games. LOG is het geruzie zat en brengt Grunty en Banjo-Kazooie nog eenmaal bij elkaar voor een finale showdown om te laten zien wie het beste/sterkste gamepersonage is. Voor [illegible] heeft LOG allerlei werelden gecreëerd die een relatie hebben met games. Een van de eerste werelden, Nutty Acres, kent als thema mechaniek waarbij enorme radarwerken, blikken monsters, gefabriceerde (nep)bomen en andere koddige machines centraal staan. World of Sports is een wereld die je kunt zien als een ode aan alle sportgames. Deze setting is vormgegeven als een gigantische arena waarbij racen een centrale rol speelt. Maar eigenlijk speelt racen overal een centrale rol, evenals vliegen en varen.

GROOTS(T)E SPELWERELD

Terug naar de hybride gameplay van deze GTA-Mario-LEGO, zoals ik die tot nu toe heb mogen ervaren.

De game kent een hub wereld: Showdown Town. Dit is een enorme, levende wereld die wel wat weg heeft van een Zuid-Frans stadje, gemixt met een flinke scheut Disney. In deze stad dient het duo de tijdens het spel verzamelde puzzelstukjes (de 'Jiggies') te activeren in een machine om zo deuren te openen naar nieuwe werelden.

Showdown Town is de grootste spelwereld die Rare naar eigen zeggen ooit gemaakt heeft en dat is te zien. Het is dan ook in deze wereld waar je de meest traditionele platform gameplay uitvoert, maar waar je ook vrij bent om doorheen te wandelen. In de hub wereld word je bovendien achterna gezeten door corrupte agentjes die jouw Jiggies willen afpakken. Showdown Town kent bovendien talloze machines die geactiveerd dienen te worden, winkeltjes waar je nieuwe moves kunt kopen en platformpjes, richels en touwen waar over/op/aan geklommen en geklauterd kan worden.

MUMBO'S GARAGE

Het zijn echter de speelwerelden van de LOG waarin een hele andere gameplay centraal naar voren komt: het losgaan met door jezelf in elkaar geknutselde voertuigjes.

"EEN SOORT MIX TUSSEN SUPER MARIO GALAXY, LEGO STAR WARS EN GTA."

Shaun Read, lead designer van B-K zei het treffend: "it's less about the player's skills and more about the player's creativity".

Met dit gedachtegoed is men aan B-K gaan werken en dat resulteerde al snel in stoeien met "voertuigblokken". Dat klinkt misschien een



MULTIPLAYER

De voertuig gameplay is gemaakt voor multiplayer! We kregen [illegible] minuten om aan [illegible] voertuig in elkaar te knutselen met heel veel verschillende onderdelen en bouwblokken. Daarna speelden we meerdere multiplayer potjes waarbij we het ene moment elkaar uit een ring moesten beuken en schieten, het andere moment een soort Mad Max race afwerkten en vervolgens een verkapte Capture The Flag deden. Leuk, leuk, leuk!



De balans in de game schijnt oké te zijn.



beetje suf maar dat is het absoluut niet. Alle voertuigonderdelen komen cartoonesk in beeld en kun je via de Garage van sjamaan Mumbo Jumbo in elkaar knutselen. Verschillende wielen, (letterlijk) blokken, spoilers, spikes, koddige wapens, propellers, vleugels, ballonnen, jets, motoren, benzinetanks, stoelen, mitrailleurs, egg-shooters, bommendroppers, torpedo's, raketjes, gehamerde platen... het is er allemaal en bovendien in verschillende vormen, maten en kleuren.
Volgens Rare moet een beginnende gamer zo een voertuigje in elkaar hebben geplakt, terwijl de fanatieke [illegible] uren kan doorbrengen met het in elkaar zetten van het ultieme voertuig. Je kunt auto's, bootjes, vliegtuigjes, helikopters of combinaties maken en eigenlijk is niets te gek. Zware voertuigen kosten uiteraard meer benzine, maar zijn minder snel stuk, terwijl lichte voertuigjes langer vooruit kunnen, het wat beter doen in de lucht maar kwetsbaarder zijn.

INSPECTOR GADGET

Uiteraard begin je de game met een paar basic stukken, maar gaandeweg verzamel je steeds betere onderdelen en kun je steeds toffere voertuigjes maken.
Het spel zit boordevol challenges - meer dan 250 (!) - en na iedere challenge verdien je muzieknoten, Jiggies en onderdelen. Je kunt dus de hele game door aan je voertuigjes sleutelen en nieuwe beden kun

Daarnaast zijn er in iedere wereld zogenaamde Grunty Challenges waarmee je speciale onderdelen voor je Inspector Gadget-achtige voertuigjes kunt verdienen, maar er zijn ook premade voertuigjes die hier en daar in de verschillende LOG werelden verspreid staan.
Voor de perstrip had Rare het meeste unlocked zodat we vrij in de Garage (een verkapte editor) los konden gaan. Mijn fantasie sloeg helemaal op hol en het was alsof ik in een RPG mijn personage aan het customi zen was nadat ik een reeks zware queesten had volbracht. Het voelde alsof ik weer met m'n LEGO speelde, alleen nu in combinatie met gekke

wapens en brutale jetpacks. Want [illegible] wie wil er geen nieuwste [illegible] aan de [illegible] [illegible] om [illegible] een klap mee te verkopen? Priceless!

JAMMER?

Ik moet [illegible] dat ik het [illegible] jammer [illegible] duidelijk ligt op de voertuig gameplay (racen, vliegen en varen). In multiplayer klopt het als een bus en hebben we uren lol gehad (zie kader) maar voor singleplayer had ik graag toch wat meer traditionele gameplay gezien.
Aan de andere kant: de speelwerelden zijn zo groot dat alles lopend of

springend afleggen al snel begint te vervelen. Bovendien kun je nu, free roaming, overal naartoe en in willekeurige volgorde de challenges afwerken die je wilt doen of die je voertuig jou in staat stelt om te doen.
De gameplay is dus veel minder lineair dan verwacht. Zo vloog ik met een [illegible] vliegtuigje per ongeluk een vulkaan in [illegible] een muzieknoot vond, waar ik met een [illegible] Jeep van mijn leven [illegible] gekomen. Sterker nog, met alle andere voertuigen had ik die nooit niet eens kunnen zien. En zo zit B-K vol met geheimen en mogelijkheden om creatief aan de slag te gaan.

BLAUWDRUKKEN

Heb je een tof voertuigje gemaakt? Save hem als blauwdruk en upload hem naar Xbox Live. Dan kunnen andere, minder goede spelers, hem downloaden en krijg jij [illegible] als beste knutselaar.



FAR CRY 2

Hoewel Wouters carrière bij de PU nog zo vers is als een pas ontmaagd brugklassertje, heeft hij nu al de fout gemaakt om een trip en een vakantie met elkaar te verwarren. Zowel de reis naar Montreal als de bijbehorende tocht door de wereld van Far Cry 2 waren voor Woutertje dan ook net zo'n spannend avontuur als de jaarlijkse kermis in Appingedam.



Heb je in Afrikaanse landen wel vaker. Dat zo'n buschauffeur ineens uitstapt om wat te eten ofzo, en dat 't dan heeeel lang duurt voor ie terugkomt.

Wat moet je nu verwachten van Montreal als je er nog nooit geweest bent? Het is een stad in Canada, niet zo verschrikkelijk ver van New York vandaan, dat was het enige dat ik je een paar dagen geleden over mijn eindbestemming kon vertellen. Voor de rest stapte ik bewust als een blanco bladzijde in het vliegtuig om mezelf te laten verrassen. Ik was nog nooit in Canada geweest en ik had nog nooit een Ubisoft-tripje meegemaakt, dus mentaal was ik op alles voorbereid. Maar zelfs dat was nog niet voorbereid genoeg, want daar in die vage stad die het beste beschreven kan worden als een kruising tussen Chicago en Parijs, maakte ik vele breinschuddende dingen mee.

HALFGESTOORDE TOERIST

Na bijna twee volle dagen genoten te hebben van alles wat Montreal een half gestoorde toerist te bieden heeft, werd ik ongeveer 48 uur na mijn landing in Canada naar de ontwikkelstudio van Far Cry 2 gebracht. Eerlijk gezegd zag het bouwwerk er nogal sjofel uit en had ik niet het gevoel dat we op het punt stonden een creatief epicentrum binnen te treden, maar dat veranderde al snel toen ik de daadwerkelijke studio binnenging. Daar waren tweehonderd man noest aan de arbeid om een topgame te maken, tenminste dat is waar men mij van probeerde te overtuigen. En na een uitgebreide kennismaking met het spel mag ik stellen dat men daar helemaal in geslaagd is.

IT BEGAN IN AFRICA

Clint Hocking, de dude met de grootste lulsmoel van het Far Cry 2 (FC 2) team, nam het woord. Hij vertelde dat hun nieuwe open world shooter het vervolg is op de PC-versie van deel 1, waarbij Instincts en Predator dus eigenlijk genegeerd worden, en dat zij verschillende elementen uit die versie wilden laten terugkomen. Vrijheid en realisme (geen zombies of mutanten dus) waren daarbij belangrijke begrippen en ook moest het verhaal zich wederom afspelen op een exotische plek. Echter, omdat een tropisch eiland volgens de developers een nogal uitgemolken setting is (dankzij games als Just Cause, Crysis en ook nog eens vier seizoenen van Lost), moest er een alternatief komen.





Zo'n reserve voorband is vrij onhandig. Ik rij liever in een jeep met een reserve achterband.



Die Afrikanen hebben hele vreemde klokjes. Ze komen dan ook altijd te laat, maar wat wil je ook als het volgens je horloge '15 minuten na zondagmiddag over twee weken geleden' is.

Dat men uiteindelijk op Afrika uitkwam, zal geen toeval zijn geweest omdat het continent precies aansluit op het gevoel dat FC 2 moet gaan geven: ruig en primitief; een gevoel dat mede gevoed wordt door de low-tech wapens die de hoofdpersoon tot zijn beschikking heeft. Geen vernuftige gadgets dus, maar een eenvoudige lens waarmee je je vijanden spot, een roestige machete en een tang die je gebruikt om de kogels uit je gewonde lijf te trekken. Afrika is niet voor doetjes...

AARDE, WIND EN VUUR

Na zijn inleidende verhaal nam Clint plaats achter een test PC en belandden we in Afrika. De eerste presentatie betrof ongeveer dezelfde demo

CIJFERS DIE SPREKEN

Tijdens een interview met Clint Hawking heb ik flink wat solide feitjes over Far Cry 2 weten los te peuteren. Lees maar.

- De game zal meer dan honderd missies bevatten, alle side-missions meegerekend.
- Je zult in tien verschillende voertuigen rond kunnen scheuren/varen/vliegen.
- De verdeling van de verschillende soorten landschappen is ongeveer 30% jungle, 60% savanne/graslandschap en 10% woestijn.
- Clint gokte dat je de game zonder side-missions en poespas in dertig uur kunt uitspelen, maar op de hardcore manier moet je wel zo'n honderd uur zoet zijn.
- In de 360-versie van Far Cry 2 zul je vijftig verschillende achievements kunnen unlocken, waarvan er waarschijnlijk 750 in de singleplayer en 250 in de multiplayer te verdienen zijn.

MY HOMIES

Als je het spel begint, krijg je dertien personages voorgeschoteld: tien mannen en drie vrouwen. Van die tien mannen zul je er eentje moeten kiezen als hoofdpersonage, waarna je uit de resterende lui nog negen zogenaamde buddies moet kiezen. Deze kameraden zullen je tijdens de game assisteren als je daar, voordat je een missie begint, netjes om vraagt.

Zo zullen ze je redden als je tijdens een gevecht sneuvelt of zullen ze je alternatieve manieren bieden om een missie te doorlopen. Maar kijk uit! Als je buddie doodgaat, dan is ie ook echt dood en zal je hem of haar gedurende de hele game moeten missen! Janken geblazen dus.

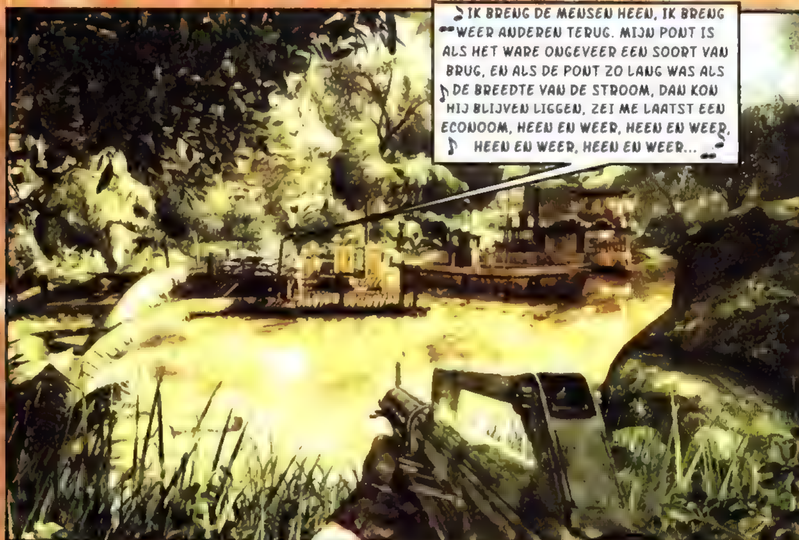
WOUTER MAAKT BREINSCHUDDENDE DINGEN MEE

die al een jaar eerder op de Games Convention in Leipzig te zien was, dus deze zal ik even buiten beschouwing laten. De nieuwsgierigen onder ons hebben het fijne hiervan allang op het internet kunnen opzoeken en ook Jan heeft in zijn preview al het een en ander losgelaten.
Het enige wat ik hier opnieuw wil benadrukken, is hoe vet ik de gedemonstreerde weerseffecten vond. Clint gaf de computer opdracht om een storm te genereren en met open mond keek ik toe hoe wolken samenpakten, de wind langzaam in kracht toenam en er vervolgens een enorme hoosbui op de savanne werd losgelaten. Als je een boom of struik met kogels doorzeefde, braken er takken af en werden deze door de wind meegevoerd. Ook heeft het weer invloed op vuurtjes die je kunt veroorzaken door bijvoorbeeld met je vlammenwerper wat gras in lichterlaaie te zetten. De wind kan er voor zorgen dat zo'n fikkie een steeds groter wordende oppervlakte in de hens zet en regen kan het doven. Bomen kunnen eveneens prima branden en dus is FC 2 een uitstekende game voor een ieder die in het echt beter zo ver mogelijk van een lucifersdoosje vandaan kan blijven.


Binnen de kortste keren was er van het plaatselijke restaurantje niets meer over. Jammer, want ze waren met gerechten als Zoete Aardappels met Spanspekballetjes, Braaipap met Maisstengels en Rode Bonen met Banaan hard op weg naar een tweede Michelinster.

VERRASSINGEN

Een van de kenmerken van een open world/free roaming/sandbox shooter is dat er compleet verrassende situaties kunnen ontstaan dankzij een combinatie van een sterke kunstmatige intelligentie en een minstens zo goed physics systeem. Een van de redenen waarom ik Saints Row trouwens niet eens zo'n heel goede game vind, maar dat terzijde.
In FC 2 gebeuren namelijk wel dingen waarvan je spontaan gaat schreeuwen, kreten die meestal voor de helft bestaan uit krachttermen, het liefst in het Engels. Je kent ze vast wel. Om de kracht van Far Cry 2 zo goed mogelijk aan jullie over te brengen, zal ik een paar van deze situaties schetsen die tijdens de presentatie en mijn hands-on sessie plaatsvonden.



EXPLODEREND KAMP

Ontwikkelaar Clint stond op een heuvel vlakbij een kamp vol vijanden en haalde zijn primitieve verrekijker tevoorschijn. Omdat hij de demo waarschijnlijk al een keer of honderd had gespeeld, wist hij precies waar een sniper zich in een toren bevond. Hij zoomde in op de rondspeurende knakker en haalde vervolgens zijn uit vergeeld papier bestaande map tevoorschijn. Deze was nog vrijwel leeg voordat hij op de sniper ingezoomd had, maar liet nu, door middel van kruisjes, alle plekken zien waar zich rondom het kamp nog meer snipers bevonden.
Nadat hij zijn verrekijker op een auto had gefocust, liet zijn kaart alle vehikels in de nabije omgeving zien en dit trucje werkte ook voor bijvoorbeeld ammo piles.
Clint stopte zijn kaart weer weg en met enkele welgemikte schoten schakelde hij twee snipers uit die een riant uitzicht hadden op het kamp. Nu kon hij vrijwel ongezien binnensluipen en terwijl hij dit deed, wees hij ons op verschillende gasflessen die door het kamp verspreid stonden. Hij doorboorde elk van deze potentiële explosieven met een enkele kogel, waardoor ze omvielen en er een sissende straal vuur uitspoot. Zo ging hij een viertal flessen langs, onderwijl een paar vijanden afknallend waarna hij het kamp aan de andere kant weer verliet.
Hij begaf zich naar een hoog punt op geruime afstand van de basis en pakte een wapen met scope erbij. Vanuit die gunstige positie kon hij de gasflessen prima zien, dankzij de stralen vuur die eruit spoten. Zorgvuldig mikkend met zijn scope beschoot hij elke fles nogmaals waarna het uit houten hutjes bestaande kamp in een enorme vuurzee veranderde. Exploderende ammo piles en grenade piles maakten het feest compleet en rondvliegende mannetjes waren de toefjes slagroom op de taart van destructie.
Ik gniffelde en kon niet anders dan onder de indruk zijn van het grafische geweld dat deze Hollywood-waardige explosies tentoonspreidden.




Wouter vond dit level heel herkenbaar. "Precies de dorpsstraat in Veendam", sprak hij enthousiast.

BIZARRE SHIT

Toen ik zelf de controller in mijn gamegrage klauwen kreeg, wilde ik natuurlijk zoveel mogelijk uit mijn speelsessie halen. Ik sprong daarom in de eerste de beste jeep die ik tegenkwam, omdat ik vooral nieuwsgierig was naar hoe het rondrijden in vehikels zich liet spelen.
Al gauw ragde ik, tevreden over de soepele en realistische besturing, met een flinke snelheid op een kleine, vijandelijke post af, die vlak onder een rotsverhoging van een paar meter hoog was gelegen. Ik ramde het gaspedaal wat harder in een donderde met mijn wagen van het klifje af, bovenop een nietsvermoedende vijand die verpletterd werd en onmiddellijk doodging.
Achter me liet het Ubisoft team een waarderend gejuich horen en ook ik was tevreden over mijn geslaagde actie. Ik stapte uit de terreinwagen »

» en spoedde me, op aanraden van een van de developers, naar een raketwerper die even verderop lag. Een stuk of wat gasten van een nabijgelegen kamp waren namelijk gewaarschuwd door de herrie die ik veroorzaakt had, in een wagen gestapt en kwamen mijn kant op. Ze parkeerden hun voertuig vlak achter mijn omgevallen jeep en stapten uit, precies op het moment dat ik de raketwerper had gepakt. Mijn eigen voertuig blokkeerde het zicht op mijn slachtoffers, maar ik vuurde desalniettemin een raket af. Het projectiel stuiterde via de bovenkant van de omgevallen jeep precies op het net gearriveerde voertuig af, dat natuurlijk ontplofte. Beide inzittenden overleefden deze ontploffing niet en hun lijken werden een eind de lucht in geslingerd.

Nu werden de Ubisofters helemaal leip en begonnen opgewonden 'WOW!!', 'That has never happened before!' en 'What the fuck!?' te schreeuwen. Pas toen ik de hele gebeurtenis in mijn hoofd naspeelde, snapte ik hun reactie. Dit is waarom de wetten van de natuur nagemaakt worden in games; zodat dit soort bizarre shit kan gebeuren, waarvan volwassen mannen gaan gillen als tienjarige ventjes.



In sommige Afrikaanse gebieden gaat het er nóg gewelddadiger aan toe dan in Appingedam tijdens de jaarkermis.



HALFVOL GLAS

Ik ben geen überpositief persoon, maar in Montreal was ik eventjes een naïeve hippie die zich tegoed deed aan de extase van XTC... alleen dan op een nuchtere, Groningse manier.

Hoewel Far Cry 2 vooral op het gebied van A.I. nog flink wat finetuning kan gebruiken, ben ik ervan overtuigd dat het een ijzig vette game gaat worden. Al veel vaker hebben ontwikkelaars van free roaming games een speeltuin beloofd waar je als gamer helemaal in los kunt gaan, maar twee van de drie keer bleken deze beloften loze lucht. De mogelijkheden waren uiteindelijk te beperkt of de wereld waar je in gedropt werd was simpelweg te saai om lang in rond te spoken.

De mensen van het team achter FC 2 hebben mij niet bijster veel beloofd, ze hebben me gewoon laten zien en beleven waar hun game toe in staat is. En hoewel hun enthousiasme aanstekelijk was, ben ik helemaal op eigen houtje enthousiast geworden over dit Afrikaanse avontuur.

LOOS IN MONTREAL

Zoals de inleider van dit artikel al schreef, vergat ik gedurende mijn verblijf in Montreal regelmatig dat ik op trip was en niet op vakantie. Dit kwam vooral omdat ik me, samen met een tweetal knakkers van Ubisoft en twee andere journo's, fanatiek met de volgende vier activiteiten bezighield.

VRETEN: Ik heb echt schandalige hoeveelheden vlees verorberd. Burgers, steaks, pastrami, biefstukken; als ik het allemaal zou uitschrijven met de hoeveelheid in grammen erbij vermeld, dan zou elke vegetariër die het las spontaan over zijn nek gaan.



DE TOERIST UITHANGEN: Montreal betekent zoiets als 'De Royale Berg'. Nou was het heuveltje waar deze stad omheen gebouwd is niet bepaald royaal, maar voor mij was het desalniettemin een flinke klim... De beloning was dan wel weer een royaal uitzicht.

SHOPPEN: Tja, met de gunstige koers van de dollar ben je natuurlijk gek als je niet het een en ander aanschaft. Ik ben dan ook thuisgekomen met een zooitje nieuwe kleren en heb ook een enorme hoeveelheid action figures aangeschaft voor een belachelijk lage prijs.

ZUIPEN: Onze vele zuippartijen brachten ons naar de meest louche underground tenten van Montreal. Ik ben echt in gelegenheden geweest waar een fatsoenlijke burger zich nog voor geen jaarloon waagt en waar, ehm... nogal oneerbare voorstellen gedaan werden. Laten we het er maar op houden dat zulke etablissementen in Veendam niet te vinden zijn. Maar goed ook, want dat zou het reeds hoge inteeltgehalte aldaar geen goed doen.



VERWACHTING

Niet alleen liefhebbers van Far Cry op de PC zullen vrolijk worden van deel twee; iedereen die niet vies is van potje gewelddadige actie moet deze titel in de gaten houden.

- + Afrika is een vette setting.
- + Verrassende spelsituaties.
- + Low-tech wapens en uitrusting geeft de game een flinke lading ruigheid.
- − Hoe zit het met de multiplayer?



WOUTER

FAR CRY 2
PS3 / XBOX 360 / PC
UBISOFT
HERFST 2008

PROFESSO
& THE CURIO

Perstripjes naar het buitenland zijn leuk, maar soms ook wel een beetje een gedoe. Zo moet je bij elke keer uitchecken uit het hotel en overstappen weer controleren of je al je papieren en spullen wel bij je hebt. En soms gaat dat mis, zoals onlangs bij Jurjen.

Geachte heer Tiersma,

Naar aanleiding van de door u gezonden e-mail, omtrent de door u omschreven verloren Nintendo DS spelcomputer, moeten wij U helaas mededelen, dat het voorwerp NIET als gevonden is aangeleverd bij Lost & Found te Schiphol.

Wij vertrouwen erop U hiermede voldoende te hebben ingelicht.

Met vriendelijke groet,

Lost and Found,
Amsterdam Airport Schiphol



PUZZEL 37: BROER EN ZUS

> "DE PUZZELS ZIJN ZELDZAAM MOOI EN RECHTVAARDIG."

Fuck man, dat meen je niet. Ik weet zeker dat ik mijn DS in dat lectuurvak van de stoel voor mij had gestopt. Hij MOET gewoon wel door iemand zijn gevonden.
Maar dus niet door een eerlijk iemand.
Het was vast die ene blonde stewardess, met die kille, grijze ogen. Ze wilde me ook al geen champagne geven.
Ligt ergens op deze Aarde nu een stewardess op haar buik in een hotelbed met kille grijze ogen te staren naar de twee schermen van mijn Nintendo DS? Of heeft die Poolse autohandelaar die naast me zat 'm meegenomen?
Het is een mysterie, en dat zal het voorgoed blijven.

MYSTERIËN

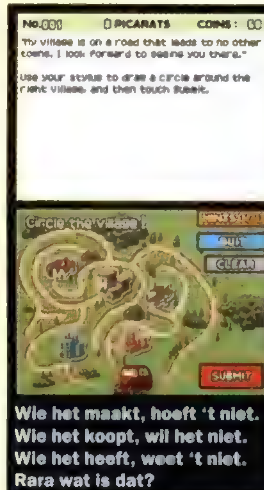
Ik houd niet zo van mysteriën. Tenminste, niet in het echt. In games echter, ben ik dol op raadselachtige toestanden en loshangende draadjes.
Het grote verschil tussen mysteriën in de werkelijkheid en in games, is dat die in games altijd kunnen worden opgelost. Games bieden hetzelfde als de plaatjes in de Playboy, een mooiere en rechtvaardiger versie van de werkelijkheid.
In videogames kan ik op eigen kracht alle mysteriën ontrafelen en alle losse draadjes aan elkaar knopen. Dit schenkt mij de zelfgenoegzame illusie dat ik een intelligent wezen ben en dat alles uiteindelijk wel weer goed komt, zolang ik mijn best maar doe.
Het is precies hierom dat ik professor Layton zo mis. Want dat spel zat in mijn DS, en ben ik dus samen met deze spelcomputer verloren.

VEREDELDE MENUSTRUCTUUR

Professor Layton is opgezet als een ouderwets wijs-en-klik-avontuur, maar het is veel meer dan dat. En ook veel minder dan dat.
Een beetje grof gezegd, is het wijs-en-klik-avontuur een veredelde menustructuur waarin je stapsgewijs toegang krijgt tot maar liefst 120 pittige puzzels. Iets minder grof gezegd: het draait in Professor Layton vooral om die puzzels, en in mindere mate om het eigenlijke avontuur.
Wat niet wil zeggen dat er iets mankeert aan dat eigenlijke avontuur. De vormgeving is om te beginnen al zeer aantrekkelijk, als van een hoogkwalitatieve tekenfilm, maar het verhaal is behoorlijk dunnetjes.

HET PERFECTE VERHAAL

De puzzelgrage Professor Layton trekt samen met zijn jonge assistent Luke door het stadje St. Mystere om allerhande raadsels op te lossen. Het verhaal is flinterdun en totaal onlogisch, maar nooit op een manier dat het irriteert of je voortgang hindert. Er worden wat situaties van onbalans geschetst, en meer hoort een achtergrondverhaal in een game ook niet te doen.
Waar is de poes van de barones? Wie laat 's nachts mensen verdwijnen? What's up met die fucking Gouden Appel? En natuurlijk: wie heeft de moord gepleegd? Je wijst en tikt met de stylus om je puzzelgrage duo door die fantastisch getekende omgevingen te verplaatsen en de losse eindjes aan elkaar te binden.



Wie het maakt, hoeft 't niet. Wie het koopt, wil het niet. Wie het heeft, weet 't niet. Rara wat is dat?

Een doodskist.

EEN HOND

De puzzels vind je om iedere hoek en bij vrijwel elk personage of opvallend object. Je ziet bijvoorbeeld een hond, en dus tik je op de hond. De Professor zegt dan zoiets als: 'Hee, daar heb je een hond. Weet je, ik herinner mij nog een puzzel met een

R LAYTON
US VILLAGE

hond.' En - woef! - dan springt de titel van de puzzel in beeld. Vervolgens verschijnt een tekstuele uitleg van de puzzel (bovenste scherm) en een afbeelding (onderste scherm) waarin je vaak dingen kunt verschuiven, lijnen kunt trekken of cijfers in kunt vullen met de stylus.
Als je de puzzel niet meteen door hebt, kun je hints kopen voor muntjes, of een paar gokjes wagen, dat laatste met het risico van puntenverlies. Soms kun je in het verhaal van de professor pas vorderen als je een bepaalde puzzel hebt opgelost, dus je speelt zeker niet alleen voor de punten.



Wat staat zonder handen? Wat loopt zonder voeten? Wat wijst zonder vingers?

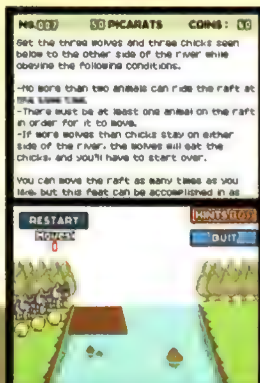
Een klok.

INTELLIGENT WEZEN

Ik beken af en toe wel eens hints gekocht te hebben, maar achteraf kreeg ik daar altijd spijt van. De puzzels zijn namelijk zeldzaam mooi en rechtvaardig, dus is het voor een enigszins intelligent wezen altijd mogelijk zonder extra hulp tot de juiste oplossing te komen.
Ik heb twee puzzels uit het spel in kaders aan deze pagina's toegevoegd, dus probeer het zelf eens. Wat deze gedrukte puzzels niet bieden, is de mogelijkheid om oplossingen te overwegen met ondersteuning van het touch-screen.
Bij een weegschaalpuzzel kun je bijvoorbeeld gewichtjes verplaatsen. Als je een groep voorwerpen op een bepaalde manier moet verdelen, kun je alvast lijnen trekken om je veronderstellingen te toetsen. Dat touch-screen zit er niet voor niets.

SCHATKAMER

Dat de puzzels zo zeldzaam mooi en rechtvaardig zijn, is niet iets waar we de ontwikkelaar direct om moeten roemen. De meeste puzzels zijn namelijk (varianten op) klassiekers, sommige zijn zelfs al meer dan duizend jaar oud.
Als je een beetje into logische raadsels bent, zul je best wel eens een bekende breinbreker tegenkomen (zoals die van die wolven en kuikens die naar de overkant van de rivier moeten onderaan deze pagina).
Het voordeel van dit rücksichtslose graaiwerk in de schatkamer van de menselijke puzzelgeschiedenis, is dat de kwaliteit van de puzzels consistent hoog is.
Ook de dichtheid van puzzels in het spel is groot. Je krijgt nooit het gevoel dat je het lang zonder een nieuwe puzzel moet doen. Behalve als je je spel in een vliegtuig laat liggen, natuurlijk.



Twee vaders en twee zoons schoten drie hazen en toch nam elk een haas mee naar huis. Hoe kan dat?

Het waren grootvader, vader en zoon.





Nu wordt het uitkijken, da's het Monster van Ag nes!

JURJEN VERLIEST PROFESSOR LAYTON



OPLOSSING
Puzzel 37: Het betreft een tweeling (waarvan de zus als eerste is geboren), broer en zus zijn beide zes jaar oud.
Puzzel 48: Veel mensen gokken in eerste instantie op twintig, toch zijn hiervoor slechts vijf katten nodig.



PUZZEL 48: KATTEN EN MUIZEN
Vijf katten kunnen vijf muizen vangen in vijf minuten. Als ze op hetzelfde tempo werken, hoeveel katten zijn dan nodig om honderd muizen in honderd minuten te vangen?

VERWACHTING

Een nieuw importexemplaar van Professor Layton is inmiddels in bestelling, want ik zal en ik moet al die 120 fantastische puzzels natuurlijk voltooien. Wanneer we de officiële release van dit prachtspel in Europa mogen verwachten, is voorlopig een raadsel.

+ Prachtig vormgegeven en gepresenteerd.
+ Puzzels van consistent hoog niveau.
+ Uitermate geschikt voor de DS.
- Nog geen Europese releasedatum bekend.


JURJEN

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE
DS
LEVEL-5 / NINTENDO
Q3 2008?

ENDWAR



J.J. heeft schijt aan RTS games. Te saai, te langdradig en het is op de PC. Vandaar dat ie dus ook nooit een RTS in de PU doet. Tot Ubisoft aankondigde dat ze bezig waren met een RTS die veel intuïtiever te spelen was en alleen op de console uitkwam. En hoe kan je beter testen of dit het zoveelste staaltje pr-geblaat is, dan er een RTS-hater op af te sturen...



Ja, ik haat RTS, en dat komt vooral omdat ik het niet kan. Ik vind Command & Conquer of een Supreme Commander echt leuk om te zien, vooral als Jan het speelt, maar ik mis gewoon het geduld. Ik wil in één minuut een leger hebben en dan, hoppa het veld in gaan om te kleunen. Als ik eerst vijf minuten door menuutjes, submenuutjes en subsubmenuutjes moet klikken om een tank te verkrijgen, dan word ik gek. Kortom, ik loop uit pure zelfbescherming om dit genre heen.

Toen mij gevraagd werd naar Londen af te reizen voor EndWar, was ik dan ook stomverbaasd. 'Ik? En dan gaat Jan zeker naar FIFA 09...'. Toen mij daarop verzekerd werd dat Jan met zijn poten van het voetbal zou afblijven, maar dat ik gewoon het ideale proefkonijn was om deze revolutionaire RTS te checken, ging ik overstag.

Mijn missie was eenvoudig: check of EndWar inderdaad zo simpel is dat typische consolegamers dit ook kunnen en willen spelen. Dat Jan het wil, wisten we immers al een half jaar geleden toen hij de game in Shanghai mocht bekijken. Maar Jan wil alles zolang er maar het woord 'Unit' in voorkomt.

JAN-JOHAN MEYROOS

In zijn vier pagina dikke Special Report over EndWar in PU 169 heeft Jan eigenlijk alles over deze game al netjes uitgelegd. Laat ik daarom even een gedeelte overkalken, zodat ik daarna flink de ruimte heb om mijn eigen ervaringen met de game op papier te zetten.

- De inspiratie voor EndWar komt van KotOR, Total War en Pikmin.
- Het team achter EndWar is opgebouwd uit medewerkers die aan KotOR, Total War en C&C hebben meegewerkt. De rest is Chinees.
- In EndWar breekt de Derde Wereldoorlog uit. In dit spel draait het vooral om het begin van die oorlog. In deel 2, waar men nu al aan werkt, gaan we verder en zal de wereld ongetwijfeld aan gort zijn.
- Je kunt kiezen uit drie facties: de Russen, de Amerikanen en de Europeanen.
- Je kunt maximaal met twaalf units tegelijk vechten. Een unit bestaat uit meerdere tanks, ghosts (soldaten), helikopters, etc. die je echter niet individueel kunt aansturen.
- Het belangrijkste aan EndWar is dat je weet wat je waarmee vernietigt. Een tank sloopt een bevoorradingsvoertuig, een bevoorradingsvoertuig sloopt een helikopter en een helikopter sloopt een tank.
- De multiplay-mode wordt mega belangrijk en dan vooral de World Domination mode waarin je met een van de drie facties tegen de rest van de wereld knokt. Elke dag zullen de uitslagen van alle gespeelde matches omgezet worden in een nieuwe map met nieuwe invloedsgebieden. Je kunt maximaal met vier teams spelen die elk drie units besturen.

HET MOMENT VAN DE WAARHEID

En toen was het zover. Begeleid door een gelikt promopraatje had de eindverantwoordelijke voor EndWar, Michael de Plater, op spectaculaire wijze Parijs aan gort genuked. Razendsnel loodste hij zijn troepen, met enkel zijn duim, rechter wijsvinger en zijn stem door de stad heen. En ik geef toe, als ik niet geweten



WO III OP JE HANDHELD

EndWar zal ook naar de DS en de PSP komen. Wees echter niet bang dat je nu in de trein tegen je DS of PSP moet gaan schreeuwen want dit wordt Ubisoft's versie van Advanced Wars. Een soort van Risk of Stratego met units die anders dan de game van Nintendo een meer realistische uitstraling zullen hebben.



> "SNELLER DAN DIT BESTAAT NIET. OF ER MOET EEN GAME KOMEN DIE VOOR JE DENKT."



had dat dit een RTS was, dan hadden ze me ook kunnen wijsmaken dat ik naar een nieuw deel van Ghost Recon aan het kijken was. Je kon de troepen en voertuigen van dichtbij zien en het gevoel voor detail en de explosies waren ongelofelijk. Vooral toen de opponent de kernwapens inzette, greep ik bijna naar mijn zonnebril. Ubisoft bewijst wederom dat ze op grafisch gebied tot de absolute top behoren. Enigszins in de war werd ik nu gevraagd plaats te nemen achter een van de Xbox 360's. Omdat ik wist dat ik straks tegen een scherm moest gaan aankakelen, koos ik de Xbox 360 in de verste hoek.

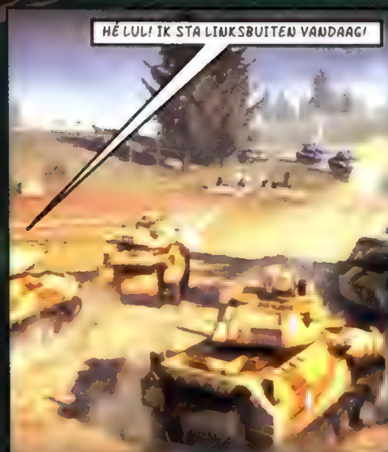
HOE SIMPEL KAN HET LEVEN ZIJN

Ubisoft had niks te veel gezegd; EndWar werkt inderdaad simpel. In principe kun je alles met drie knoppen doen, maar dat wil je niet. Veel te traag. De controller fungeert namelijk ook als walkietalkie. Druk je rechtertrekker in en je kunt een commando geven. Ook dat gaat heel makkelijk en vooral razendsnel. Op het moment dat je de trigger indrukt, popt het eerste schermpje op met daarin een aantal kreten, zoals 'Unit' of 'Deploy'. Roep nu het woord dat je wilt gebruiken en dat woord wordt groen. Meteen popt het tweede schermpje op met daarin verschillende nummers (die staan voor de nummers van die units in beeld). Spreek het nummer uit en hup daar is het derde schermpje met daarin veelal woorden zoals 'Attack' en 'Destroy'. Spreek het woord uit en hup daar is het vierde schermpje met het woord 'Hostile' of 'Base'. Nu kun je aangeven of je de vijand wilt aanvallen. Spreek het woord uit en hop daar komen weer de nummers om aan te geven welke vijandelijke unit je wilt aanpakken. In de tijd dat ik dit heb geschreven had je tien orders a la 'Unit-3-Attack-Hostile-1' er uit kunnen knallen. Echt, dit werkt zo ontzettend goed en soepel... op het moment dat je de eerste letters van een woord uitspreekt, staat het al op je scherm. En daarbij maakt het niet uit of je normaal praat of als een mongool want ook de commando's van de lispelende Spanjaarden kwamen strak door.

SNEL, SNELLER, SNELST

Ik begon rustig met een unit van drie helikopters, maar na een half uur was ik al een leger van vier units aan het besturen. 'Unit-1-Destroy-Hostile-2', 'Unit-2-go to-Lima' (hoofddoel is basissen te veroveren en die hebben simpele en makkelijk te roepen namen als Alpha, Beta, Lima, etc.) en 'Camera-go to-Unit 1' (bekijk actie vanuit die unit), het kwam razendsnel uit mijn mond. Weg waren de stomme kaarten die je altijd gebruikte, de submenu's, het steeds weer aanklikken van units, het vermoeiende zetten van waypoints. Ik zat achterover in mijn leunstoel, overzag het slagveld als een ware generaal en drukte af en toe op de trigger om een commando te geven. Wisselen van unit deed ik met de D-pad. Dat was het. Tuurlijk zal de strijd pittig worden als je twaalf units bestuurt, maar EndWar laat je doen wat je denkt in plaats van dat je wat je denkt en wil doen eerst moet vertalen in toetsen combi's en submenuutjes. Types als Jan zullen mogelijk nog steeds roepen dat een RTS voor de PC geschapen is omdat er niks sneller is dan toetsenbord en muis. Maar die hebben EndWar nog niet gespeeld, want sneller dan dit bestaat niet. Of er moet een game komen die voor je denkt. Loze kreten als dat je toch niet tegen een scherm wilt kakelen, doe ik ook af als zielig. Ik heb me tien minuten kapot geschaamd, maar daarna zat ik als een volleerd generaal tegen mijn troepen te schreeuwen. Als ze dit nu eens verzinnen in het echte leven. Dat je kunt gillen tegen je vriendin "vrouw-loop-naar-keuken-en-kook". Of ben ik dan weer een vrouwonvriendelijke klootzak?







VERWACHTING

Dit zijn de mooiste momenten voor een gamejournalist. Dat je meemaakt dat er een nieuwe standaard wordt gezet. EndWar luidt een nieuw tijdperk in. Binnen drie jaar moet een RTS voice control hebben, let maar op.

- + Voice control werkt beter dan perfect.
- + RTS op de console werkt beter dan op de PC.
- + Ziet er fantastisch uit.
- − Ik moet nu ook RTS'en gaan spelen en heb al zo weinig tijd.



J.J.

ENDWAR
PS3 / XBOX 360 / DS / PSP
UBISOFT
OKTOBER 2008

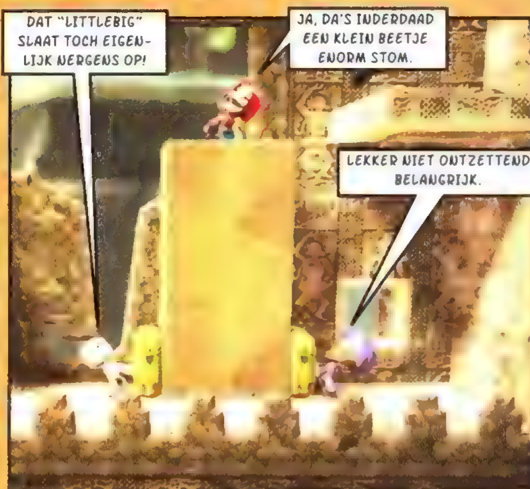
LITTLEBIGPL

JEROEN MAAKT Z'N EIGEN GAME

Kan het mooier? Een game spelen die je zelf gemaakt hebt? Jeroen reisde af naar Londen om een kijkje te nemen bij Media Molecule en te zien hoe het er voor staat met LittleBigPlanet, de create-your-own-game game.



Het is lastig om een goede beschrijving van LittleBigPlanet op papier te zetten. Ik ben al drie keer opnieuw begonnen, maar wat ik ook probeer, het komt gewoonweg niet over. Daarom stel ik voor dat je naast het lezen van dit verslag ook vooral even kijkt op YouTube. De trailers en diverse filmpjes van LittleBigPlanet geven een goed beeld van de vele mogelijkheden van de game. Hoewel, kun je het wel een game noemen? Moet je niet spreken van een applicatie of tool?



SNUFFELEN

LittleBigPlanet heeft een beetje van beide in zich. Je zou het namelijk kunnen spelen, zonder ook maar één moment bezig te zijn geweest met het bouwen van een level. LittleBigPlanet heeft namelijk een uitgebreide story mode waarin je levels voorgeschoteld krijgt die rechtstreeks uit de Media Molecule keuken komen. Deze levels worden bij elkaar gebracht door een vrij los verhaaltje en de story mode is dan ook vooral bedoeld om je even te laten snuffelen aan wat er allemaal mogelijk is binnen het spel. Ook biedt deze mode je de mogelijkheid om wat extra materiaal en voorwerpen vrij te spelen die je kunt gebruiken wanneer je je eigen levels gaat maken. Want laten we eerlijk zijn, het is leuk om door levels heen te ploeteren (alleen of met vier spelers) maar het is nog veel toffer om zelf wat in elkaar te flansen.

FANTASIE

LittleBigPlanet komt dan ook pas goed tot z'n recht wanneer je zelf (of met maximaal drie vrienden) van de grond af, een level in elkaar zet. Dat kan van alles zijn, denk aan een touwtjesspring game waarin het gaat om het zo lang mogelijk vol te houden. Maar het kan ook een level zijn waarin je van A naar B moet zien te komen terwijl je onderweg de meeste punten verzamelt. Of wie dat het snelste doet. Of het zijn levels waarin je juist moet samenwerken. Het maakt niet uit, laat je fantasie de vrije loop.

De creatie van een level gaat namelijk heel gemakkelijk: door middel van een pop-up schermpje kun je blokken van verschillende soorten materiaal in de wereld plaatsen. Deze kun je vervolgens vergroten of verkleinen, dunner of dikker maken etc. om ze daarna, wanneer je de ideale vorm hebt gevonden, in de wereld te plaatsen. Je kunt op deze manier werkelijk alles in elkaar zetten. Denk aan bomen, wagens, rotsformaties of heuse bergen. En dat alles door alleen maar gebruik te maken van simpele vormen zoals vierkanten, driehoeken of cirkels.

EINDELOOS

Het gemak waarmee je voorwerpen in elkaar zet is opmerkelijk; je knutselt zo binnen een mum van tijd de meest uiteenlopende voorwerpen


Van de meeste zelfgemaakte levels ben ik niet ondersteboven.



TWO D OR NOT TWO D

De wereld van LittleBigPlanet is pseudo 3D. Het spelaanblik is op een 2D omgeving gebaseerd maar er zit stiekem wel diepte in. Het speelveld bestaat namelijk uit drie lagen waartussen jouw poppetje (juist, sackboy) zich beweegt.
Eigenlijk zijn het niet drie maar zeven lagen, want als je aan het bouwen bent, kun je flinterdun materiaal tussen de wat dikkere objecten plaatsen. Op deze wijze ben je dus in feite bezig in verschillende dimensies. Iets waar je met name tijdens het bouwen rekening mee dient te houden.



Als je heeeel goed kijkt, zie je Jeroen in dit level. Dan kan het dus zomaar een 18+ game worden

LANET

door ze aan elkaar te schroeven, of ze te laten bewegen door middel van een paar simpele foefjes. Je geeft ze banden, waardoor je ze automatisch kunt laten rijden om zo een bewegend platform te creëren. Of misschien wil je wel een gevaarlijk monster maken dat onder stroom staat? De mogelijkheden zijn eindeloos.
En wanneer je een voorwerp hebt gemaakt, kun je het ook nog eens als één geheel opslaan waardoor je het later gemakkelijk weer kunt hergebruiken.
Verder kun je jouw level opleuken met behulp van een achtergrondje alsmede een muziekje (dat je ook kunt tweaken zodat het kalm begint maar hectischer wordt naarmate je het einde van het level nadert) dat het spelverloop nog wat meer pit geeft.

DELEN

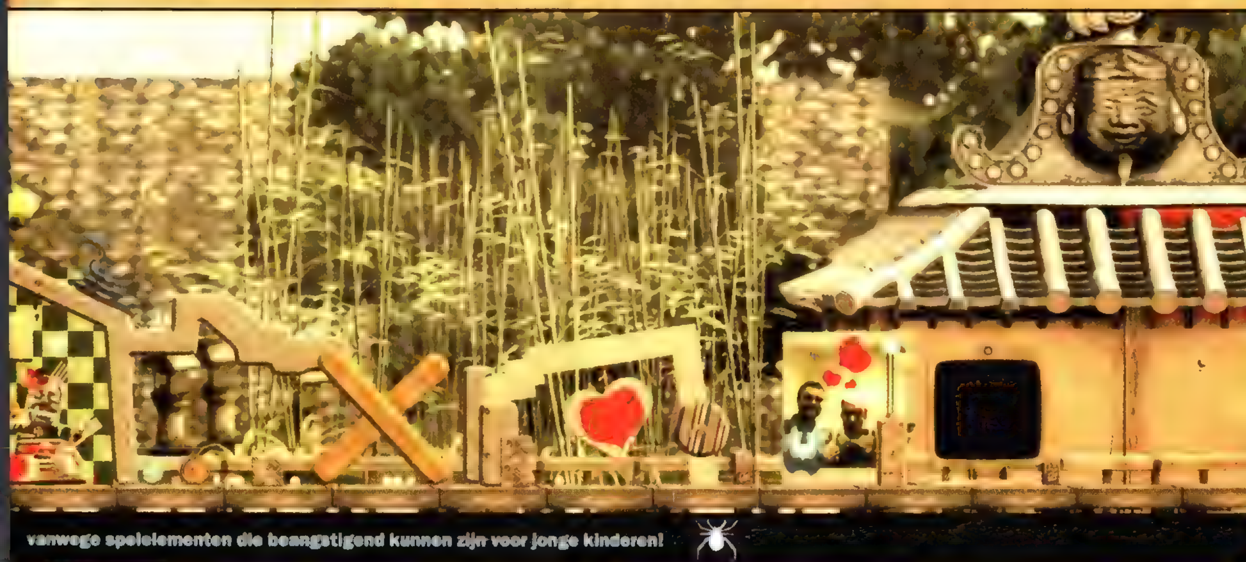
Wanneer je jouw ideale level in elkaar hebt geknutseld en hebt voorzien van leuke stickers of foto's van jezelf (met de PlayStation Eye) kun je jouw creatie online plaatsen zodat andere LittleBigPlanet spelers hem kunnen downloaden om jouw creatie vervolgens te spelen en, beter nog, te beoordelen.
En dat is de derde en laatste stap van LittleBigPlanet: een community opbouwen en behouden. Want het heeft er alle schijn van dat deze game, ondanks het feit dat ie straks als kant en klaar product in de winkels ligt, nooit af zal zijn.
Media Molecule heeft namelijk te kennen gegeven dat ze de mensen die de game spelen goed in de gaten zullen houden en zullen checken hoe ze de game spelen, wat hun favoriete levels zijn en wat ze nodig denken te hebben.
Daarnaast gaat de ontwikkelaar een speciaal forum in het leven roepen waarop iedereen uitleg kan geven over zijn of haar creatie en hoe ze het voor elkaar hebben gekregen.

IMPACT

Zoals gezegd, er is heel veel mogelijk in LittleBigPlanet, en dat maakt het juist zo lastig om 't allemaal op papier uit te leggen. Het is gewoon té veel. Het is een game voor iedereen die het als game wil zien maar het is ook een applicatie voor iedereen die z'n eigen levels of andere hersenspinsels wil creëren.
Daarbij staat de ontwikkeling dus niet stil en kunnen we meer gekke en briljante dingen verwachten vanuit de gemeenschap. Denk aan echte avonturen die door losse levels aan elkaar worden geschreven. Of gewoon simpele grappige games. Ik ben erg benieuwd naar LittleBigPlanet en de impact die het gaat hebben op de videogame wereld.




Maar sommige zelfgemaakte levels zijn om in te lijsten.


vanwege spelelementen die beangstigend kunnen zijn voor jonge kinderen!



VERWACHTING

LittleBigPlanet gaat de wereld veroveren, let op mijn woorden. Iedereen wil met die aandoenlijke sackboy spelen en natuurlijk zelf zijn eigen levels creëren. Of het nu nagemaakte Super Mario of Sonic Levels zijn of geheel eigen creaties. LittleBigPlanet gaat voor een revolutie zorgen.

- Super simpele manier van levels bouwen...
- ...maar tegelijkertijd ontzettend diepgaand.
- Sackboy rules!
- Een gemeenschap die gaat bepalen wat hot is en wat not.


JEROEN

LITTLEBIGPLANET
PS3
MEDIA MOLECULE / SCEB
SEPTEMBER 2008



EA SHOWCASE

GEVANCEERD AANBOD VAN HOOG NIVEAU

Het vorig jaar door EA georganiseerde event 'Meet The Producers' was een halfslachtige bijeenkomst in een veel te kleine ruimte met te veel journalisten en te weinig demopods. Hoe anders was het dit jaar. EA's Showcase was zo'n succes dat men nu al aankondigde hiervan een jaarlijks terugkerend evenement te gaan maken, puur en alleen voor Europa.





JAN

Mijn TOP 3

Van alle games die ik op de EA Showcase zag en speelde, is dit mijn persoonlijke top 3.

1. Battlefield Heroes
2. Left 4 Dead
3. Mercenaries 2 World In Flames

Dit jaar organiseerde EA voor het eerst hun 'Showcase' en wat mij betreft ben ik er volgend jaar weer bij. Een batterij aan hotshots van verschillende ontwikkelstudio's, tien games die (soms voor het eerst) gespeeld konden worden, uitgebreide interviewmogelijkheden, diverse LAN's voor multiplayer sessies en, niet geheel onbelangrijk, genoeg eten en drinken om de inwendige mens te versterken. Ja, EA had zijn zaakjes prima voor elkaar.

STEEKPENNINGEN

Sommige games maakten in Londen hun debuut, andere games kende ik al, maar kon ik nu voor het eerst hands-on spelen en weer andere titels zag ik behind closed doors en staan onder embargo.
Eén titel was zelfs zo geheim dat ik eigenlijk een coverstory moest toezeggen om de game te mogen zien, maar met een charmeoffensief (en wat steekpenningen) kreeg ik censuur uiteindelijk toch onder ogen.
In de PU van volgende maand, vertel ik je er alles over.
Oké en dan nu naar de games waar ik het wel openlijk over mag hebben...

GRANATEN

Battlefield Bad Company is bijna af en dat was te merken aan de solide versie waarmee we multiplayer mochten spelen.



Ik moet zeggen, na een maand in de closed bèta verveelt het vernielen van voorgevels, het opblazen van bomen en het laten exploderen van tanks nog steeds niet.
De game oogt om te zoenen, de actie is over de top, alleen werd opnieuw de nadruk op multiplayer gelegd, en dat terwijl de singleplayer toch ook heel belangrijk is en minstens zo'n groot deel van de game behelst.
Naar aanleiding van de multiplayer bèta is DICE overspoeld door verzoekjes om toch maar de bekende Conquest mode uit de reguliere Battlefield games in Bad Company te incorporeren. Inmiddels heeft DICE bekend gemaakt dat deze mode, een paar maanden na release van de game, als gratis download beschikbaar komt. Klasse!

BATTLEFIELD BAD COMPANY • PLAYSTATION 3 / XBOX 360 • EIND JUNI 2008



KAARTEN

Een primeur op Showcase was Battleforge, van de makers van Spellforce. De aanwezige Duitse journalisten kregen spontaan een erectie van deze fantasie RTS die als sterkste feature... tromgeroffel... coöperatieve gameplay voor twaalf man kent.

De co-op mode betekent dat je online met zes teams van twee spelers tegen elkaar kunt knokken, maar interessanter lijkt me de two player co-op in de campagne waarbij twee spelers, ieder achter hun PC thuis, een complete, verhaalgedreven campagne spelen tegen de computergestuurde vijand.
Battleforge versimpelt het bouwen van basissen en legt duidelijk de nadruk op strategische actie met epische legers en beeldvullende fantasiewezens. Opvallend is dat men schaamteloos leentjebuur speelt bij Magic The Gathering door reinforcements in te roepen door het uitspelen van kaarten. Dit geschiedt in realtime en is dus veel dynamischer dan andere games die carddecks integreren.
Tijdens mijn speelsessie waren twee van de vier carddecks beschikbaar: de Fire kaarten en de Frost kaarten, respectievelijk aanvallend en verdedigend van karakter. Een high level vuurkaart liet me een Juggernaut summonen; een reus met als hoofd een soort neushoornhoorn. Die ramde in één klap een dikke vestingmuur van de vijand omver. Tof!
Nog leuker is de gameplay die echt toegespitst is op co-op. Zo diende ik halverwege een missie twee wizards te verslaan die elkaar de hele tijd healden, en tegelijkertijd mijn legers bestookten met spreuken. Zonder een sidekick met een tweede leger, kom je hier niet voorbij.
Een pluim dus voor ontwikkelaar EA Phenomic die echt eens iets nieuws doet in het (fantasy) RTS genre.

BATTLEFORGE • PC • SEPTEMBER 2008

DANSJES

Battlefield Heroes was deze Showcase mijn favoriet. Hoe meer ik van de game te weten kom, hoe verliefder ik word op deze shooter in z'n Pixarjasje.

Niet alleen het uiterlijk, maar ook de gameplay is om te knuffelen. Speciaal voor de gelegenheid had DICE een netwerk opgezet waarbij vier man konden inloggen op een Zweedse server waar nog eens twintig man aan het spelen waren.
De cartooneske schietpartijen tussen de National Army en de Royal Army zijn even simpel als verslavend. Toch gaat er onder de mainstream aanpak meer diepgang schuil dan je zou denken. Zo level je up en vergaar je nieuwe vaardigheden, kun je via een shortcutbar je favoriete wapens en vaardigheden hotkeyen en kent het spel een Global War kaart die 24 uur per dag doorgaat.





Fijn is dat er voor de wapens en vaardigheden geen geld zal worden gevraagd in deze volledig gratis game. EA gaat alleen een klein bedrag vragen voor customization opties (petjes, rare kostuums, een houten been, zonnebrillen enzovoorts) en voor aanvullende emoties. Bij dat laatste moet je denken aan gekke dansjes, het rollen van je spierballen of een koprol-letje in de lucht die je jouw personage kunt laten doen nadat je een kill hebt gemaakt.
BATTLEFIELD HEROES • PC • NAJAAR 2008

EXPLOSIES

Er is wel degelijk leven na GTA, onder andere in de vorm van Mercenaries 2: World in Flames. Alles wat Mercenaries zo leuk maakte, vind je terug in World in Flames, alleen dan tien keer groter, explosiever en over de top.

Voor subtiliteit is in Mercenaries 2 geen ruimte; de game draait om dingen opblazen en het liefst zo extreem mogelijk.
De drie huurlingen doen deze keer Venezuela aan dat in een complete chaos verkeert nadat een dictator de macht heeft gegrepen. Er zijn vijf



kampen ontstaan waarvoor je goed betaalde klussen mag doen en die je uiteraard lekker tegen elkaar op kunt zetten.
Opvallend daarbij is de schaal van de speelwereld; zestien vierkante meter zandbak ligt voor je klaar en de hele wereld is naadloos met elkaar verbonden, zonder laadtijden dus. De enige (minieme) laadtijden vinden plaats bij een missiebriefing.
Her en der zijn missies op te pikken maar je kunt natuurlijk ook volledig vrij alles in de as leggen. De wereld is zo opgebouwd dat de speler nooit nee 'te horen krijgt' van de game. Als je iets ziet in het spel kun je er wat mee doen, en in 99 van de 100 gevallen komt dat neer op totale destructie.
Zie je in de verte een helikopter, dan kun je die uit de lucht knallen of, nog leuker, kapen en de piloot naar beneden trappen.
Zie je een olieplatform in de zee? Vlieg er naar toe, land op het platform en dood alles en iedereen. Of nog beter: plant overal TNT, vlieg weer weg en laat de boel ontploffen... waarna het complete olieplatform in zee zakt. Afgezien van Greenpeace zal iedereen hiervan genieten.
De wereld is voorts zo opgebouwd dat er bewust kettingreacties ontstaan. Tanks met olie en benzine, gasinstallaties, vaten explosief materiaal... vooral in industriële gebieden van de game is het feest. Maar ook een tientonner truck met oplegger kun je richting een militaire basis laten rijden, onderweg eruit springen, het immense voertuig vlam laten vatten en de truck ontploft precies bij de slagboom. Heerlijk!
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES • PC / PLAYSTATION 2 & 3 / XBOX 360 • 4 SEPTEMBER 2008



BELEGERINGEN

Warhammer Online zag ik onlangs al in Parijs, en in Londen wist de game opnieuw een goede indruk achter te laten.

Men toonde een aantal nieuwe Public Quests en die zagen er interessant uit. PvE gameplay is leuk, maar ik denk dat Warhammer Online het straks toch echt moet hebben van de Realm versus Realm gameplay en dan vooral de Sieges van de Imperial Cities. Bestormingen van Keeps en forten is een ding, maar het bestormen van de hoofdsteden staat garant voor genieten op epische schaal.
Dit kan overigens pas nadat je stad van level 1 naar level 5 is geëvolueerd. Dan is je relatief middelgrote stad uitgegroeid tot een enorme vesting, met havens, een keizerlijk paleis, een markt en ga zo maar door. En dat maakt het des te pijnlijker wanneer jouw Imperial City, afhankelijk of je Chaos of Order speelt, in handen van de vijand valt.
WARHAMMER ONLINE • PC • NAJAAR 2008



HOOGSTAANDE INTERVIEWS

Het leuke van deze EA Showcase was dat ik heb kunnen praten met diverse producers, studiobazen en leaddesigners van de verschillende games in kwestie. Met name het gesprek met oprichter/studiobaas van BioWare Ray Muzyka was memorabel.
Niet iedereen had echter zo veel te melden. Vooral het schaapachtige type bij de Battlefield Heroes stand, zat tijdens mijn interview alleen maar onzin uit te blaten.





STERRENSTELSELS

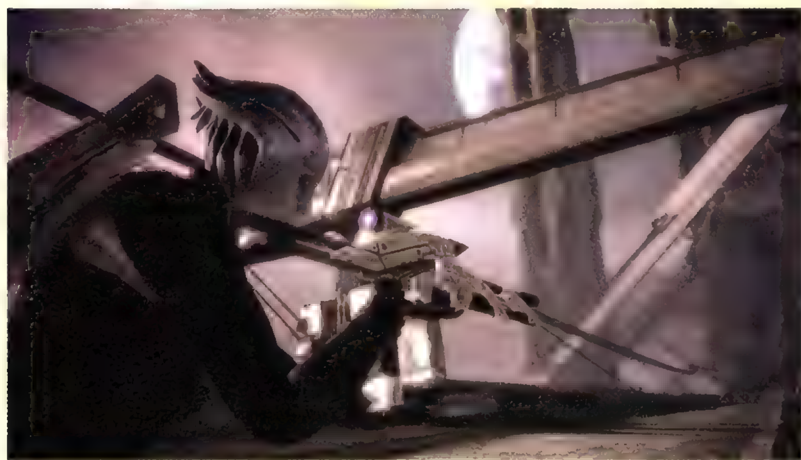
BioWare's ruimte-epos Mass Effect komt al in juni naar de PC. Op het moment dat jij als PU lezer deze hoogstaande, literaire zinnen tot je neemt, ben ik de PC game al aan het spelen...

De PC versie van Mass Effect is veel meer dan een snelle overzetting van het Xbox 360 origineel. Om te beginnen zijn er de verwachte aanpassingen: op PC kun je overal saven, de game kent hogere resoluties, snellere laadtijden en volledige muis en toetsenbord ondersteuning.
Speciaal voor de PC heeft men het besturingssysteem flink op de schop



gegooid. Zo vond ik nu een tactical HUD in beeld waarmee ik veel sneller mijn eigen wapens en skills on screen koos, alsmede de specifieke moves van mijn twee sidekicks.
Je kunt op deze manier veel sneller beslissingen nemen en van tactiek wisselen tijdens gevechten. In theorie wordt de game dus een stuk makkelijker, ware het niet dat BioWare de hele game opnieuw heeft doorlopen en de A.I. en de shields van de verschillende tegenstanders heeft opgekrikt.
Tot slot nog een leuk extraatje voor de PC gamer: de eerste 360 downloadable content - de "Bring Down The Sky" missie - krijg je er gratis bij. Deze negentig minuten tellende missie introduceert een aardig verhaallijntje en een nieuw ras: de grommend gewelddadige Batarian. Voor toekomstige extra content zal waarschijnlijk zowel op PC als op de 360 een klein bedrag afgerekend moeten worden.

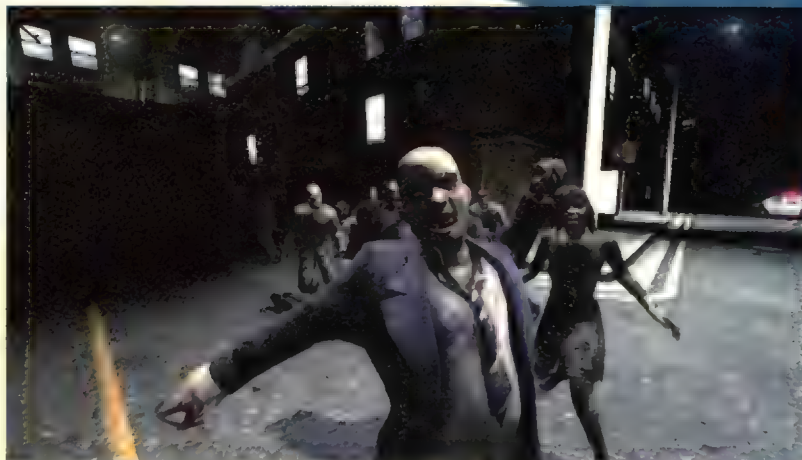
MASS EFFECT • PC • 6 JUNI 2008



ZOMBIES

Fans van zombiemovies verenigt u... Left 4 Dead kon wel eens de ultieme zombiegame worden.

Waarom Left 4 Dead zo tof wordt? Ik geef je alvast drie redenen.
1: de game stoelt op four player online co-op. 2: je kunt desgewenst zelf een zombie spelen en 3: de game komt van Valve en draait op een ver door ontwikkelde Half-Life 2 engine.
Je kunt de game overigens wel gewoon in je eentje spelen: dan vult de computer de drie overige survivors aan. Want daar draait het om in de game; vier mensen dienen temidden van een door zombies geïnfecteerde stad te overleven terwijl hordes ondoden grommend en graaiend op je afrennen, over hekken klimmen, je achterna zitten en niet van opgeven weten.
Wat? Rennende zombies? Zombies strompelen toch, volgens het Zombie Wetboek Der Levende & Rottende Lijken. Niet in Left 4 Dead en daarom ben je ook meer dan ooit op de drie andere spelers aangewezen.



Serieus, ik schrok me echt het apelazerus tijdens mijn speelsessie. Zeker wanneer je in een hoek gedreven wordt door dertig, veertig opgefokte zombies, voel je je even heel erg ongelukkig. Ik kreeg een soortgelijk gevoel als toen ik een van de laatste scènes zag in I Am Legend (met Will Smith in die glazen kluis). Als er dan niet snel een van je drie medespelers te hulp schiet, word je bruut uit elkaar gereten.
De story gameplay kent vijf grote acts, die steeds anders spelen. De game kent namelijk een Dynamic A.I. Director die ervoor zorgt dat de zombies steeds a: ergens anders vandaan komen, b: de ene keer alleen en dan weer in grote groepen opduiken en c: wisselend gedrag vertonen.
Dat betekent dat als jij de eerste keer door de gang van het ziekenhuis loopt, je misschien twee zuchtende zombies ontmoet, maar een volgende keer kom je niemand tegen en een derde keer misschien wel een compleet zombie bataljon! Dit is natuurlijk goud voor de replay waarde.
Daarnaast zijn er verschillende multiplayer speltypen waarbij acht spelers deel kunnen nemen en de computer de zombiebots voor zijn rekening neemt. Er zijn dan vier survivors en de vier andere spelers nemen de rol op van Boss Zombies; vier zogenaamde gemuteerde superzombies met ieder een unieke rottende power.
Maar daar vertel ik volgende maand veel meer over, want Ed zit op mijn tekst te wachten. En er is één ding erger dan een ziedende zombie: een geërgerde Ed.

LEFT 4 DEAD • PC / XBOX 360 • EIND JUNI 2008



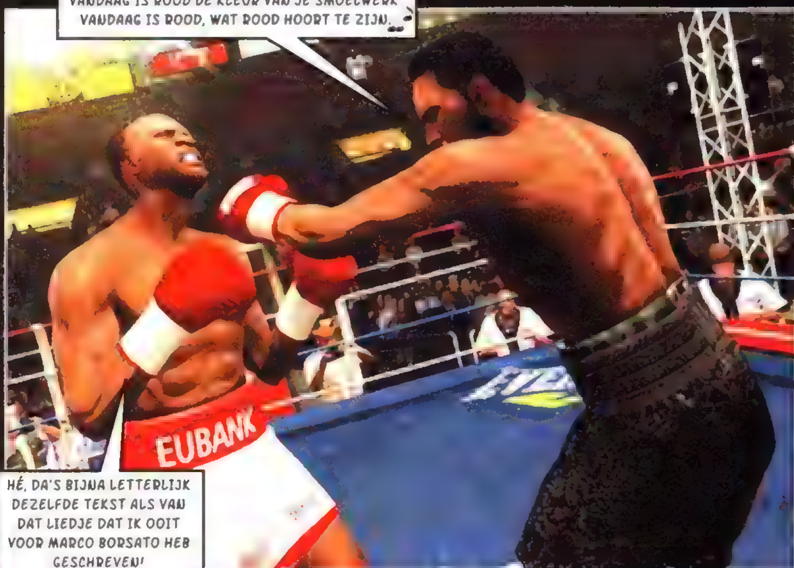


DON KING PRESENTS

Maarten heeft een blauwe maandag eens een paar bokslessen gevolgd, maar haakte al snel af omdat het ook letterlijk een blauwe maandag leek te worden. Daarbij mompelde hij als excuus iets over z'n uiterlijk en modellenwerk, dus je begrijpt dat onze blonde bimbo z'n twijfels had toen we 'm vertelden dat hij een bezoekje aan een bokshal moest brengen.

Een oude bokshal ergens in een Londense achterbuurt, bleek de perfecte locatie voor een demonstratie van Don King Presents: Prizefighter. Het was een apart gevoel om midden in de ring te staan. Een plaats waar honderden gasten in elkaar zijn gemept, en enkelen misschien wel het loodje hebben gelegd. In diezelfde ring stonden een paar stoeltjes, een televisie en Matthew Seymore, de producer van de game.







(door: **Sk8**)

DOCUMENTAIRE

2K Games gaat met Don King Presents Prizefighter iets doen wat we nog nooit gezien hebben in een videogame.
De game draait helemaal om jou. Je ziet documentairefragmenten waarin over jou gesproken wordt als The Kid: "The Kid has talent"; het bijzondere daarbij is dat alles echt opgenomen is. Je hoort en ziet Don King, Joe Calzaghe en andere iconen aan het woord. En ze hebben het allemaal over jou en je manager, oud wereldkampioen zwaargewicht Larry Holmes!
Er moet echt maanden werk gestopt zijn in het schieten van dit materiaal. Alleen bij de flamboyante King thuis is de filmploeg al dagenlang bezig geweest.

EYE OF THE TIGER

Je hebt nog geen klap uitgedeeld en je wordt al meegezogen door de vibe, helemaal omdat je zelf in de schijnwerpers staat.
Het spelen laat nog even op zich



(door: **Dennisje**)
Hij stond bekend als Don 'Burger' King omdat hij elke keer de handschoenen van de tegenstander opat.

ALTS

Het begrip 'alts' kennen we vooral van World of Warcraft. Spelers maken naast hun hoofdpersonage ook nog een alternatief personage aan, omdat ze het spel nog een keer willen spelen, een andere klasse willen proberen of met een schone lei willen beginnen.
Prizefighter heeft een soortgelijk systeem. Je kunt namelijk vijf boksers aanmaken en met elke speler een aparte carrière doorlopen, ook online. Vooral dat laatste is aardig als je op het punt bent aangekomen dat niemand meer tegen je wilt vechten omdat je nummer 1 van de wereld bent.

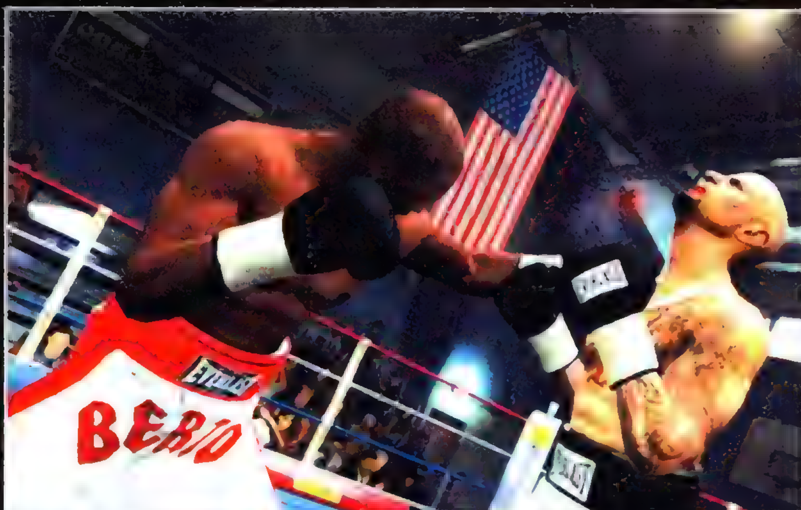
WIE DE FUCK IS DON KING?

Boksen is niet de meest gewaardeerde sport... in Nederland. Maar er zijn toch een aantal redenen waarom je Donald 'Don' King eigenlijk moet kennen.

- De man is verreweg de bekendste boksmanager ter wereld.
- Voordat hij manager werd, heeft hij twee moorden gepleegd.
- King had voorheen een bizar kapsel.
- Hij is een in alle opzichten flamboyante persoonlijkheid.
- De man is organisator van vele grote gevechten met onder andere Muhammed Ali en Mike Tyson.
- De Don is vele malen aangeklaagd wegens fraude, onder andere door diezelfde Muhammed Ali en Mike Tyson.

PRIZEFIGHTER

MAARTEN NEEMT DE HANDSCHOENEN OP



(door: **Dikke J**)
Wanneer je extreem bang bent om onder de gordel geraakt te worden, hijs je 'm tot je oksels.

wachten want voor je begint, moet The Kid nog een gezicht krijgen. Ik dacht dat ik in Saints Row 2 al een uitgebreide customizing tool had gezien, maar het heeft er alle schijn van dat Prizefighter er nog een schepje bovenop doet. Tattoos, bitjes, tot bij wijze van spreken de kleur van de knoopjes op de gulp van je slipje, is zelf in te vullen.
Erg tof en sfeerbepalend zijn ook de entreenummers. Er zitten zeventig tracks in de game, waaronder de klassieker 'Eye of the Tiger'.

BOKSEN

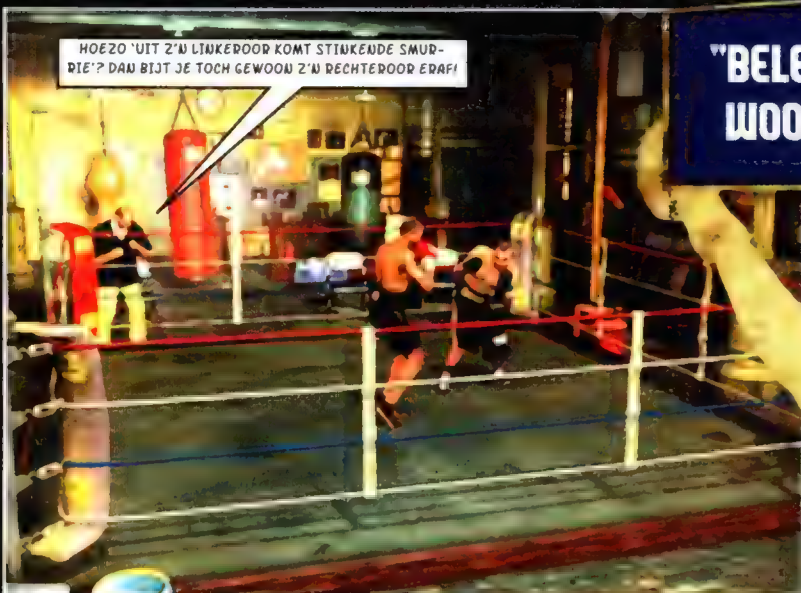
Hoewel de docu-vibe een erg leuke insteek is, draait Prizefighter natuurlijk om het boksen zelf. Men heeft er daarbij voor gekozen om het door EA opnieuw uitgevonden, analoge vechtsysteem compleet links te laten liggen en terug te keren naar de knoppen.
Seymore: "Als gamer wil je weten wat je doet. De analoge stick is te onnauwkeurig. Mensen willen niet hoeven gokken."
Het team van Seymore grijpt terug op de ouderwetse Streefighter methode: "Uit een eigen onderzoekje blijkt dat meer dan de helft van de mensen niet precies weten wat ze doen als ze alles met één stick besturen. Daarom vallen we terug op de oude, vertrouwde controls. Die zich overigens absoluut niet lenen voor buttonbashers, hoor!"

REALISME

De manier van besturen duidt op een game die neigt naar arcade gameplay, maar dat is niet het geval. Een klein voorbeeldje: wanneer je tegen de grond wordt geslagen en de scheids begint te tellen, kun je juist even extra rust pakken en energie opbouwen, en ben je aan het blokken en duw je iemand in de hoek, dan kun je effe tegen 'm aanleunen om zelf ook uit te rusten. Of als je je tegenstander een flinke hoek verkoopt, dan krijg je een adrenalinerush en dus meer energie.
De wedstrijden ogen daardoor vrij realistisch. Boksen is namelijk geen krachtsport maar draait om snelheid, conditie en reactievermogen. Die eigenschappen kun je dan ook trainen met behulp van (vijf) minigames, zoals touwtjespringen en tegen een boksbal rammen. Bij eerstgenoemd spelletje komen er knoppen over een balk in beeld en dien jij (à la Guitar Hero) de juiste knop op het juiste moment aan te slaan. Het tegen de boksbal meppen leek heel veel op Gitaroo Man: knoppen komen vanaf alle vier de zijkanten naar het middelpunt van het scherm, waar jij ze moet indrukken.

MEDIAHOER

Heb je geen zin in minigames dan leer je geen extra skills, maar kun je je tijd vullen door bijvoorbeeld veel interviews te geven of chicks te versieren op feestjes. Dat levert je een beter, gevreesder imago op, waardoor je meer energie hebt en bulkt van het zelfvertrouwen. Maar als je getraind had, was je stamina weer beter. Ga je voor de methode van Mike Tyson: een slecht imago maar een ware vechtmachine of probeer je de gulden middenweg te vinden?
Het unieke van Prizefighter is de sfeer en het gevoel dat jij daadwerkelijk deel uitmaakt van de heisa rondom het boksen. Beleving, dat gaat het sleutelwoord van deze game worden. We gaan het binnenkort beleven.



> "BELEVING, DAT GAAT HET SLEUTELWOORD VAN DEZE GAME WORDEN."



- In de comic serie Sonic X is een robot van Dr. Eggman vermomd als Don King.
- Veel media verwijzen naar hem, bijvoorbeeld in The Simpsons en Scary Movie 4.



TRAINEN MET DE BALANCE BOARD

In september komt van deze game ook een Wii en DS versie. Het feit dat de Wii versie bij de trainingen gebruik gaat maken van de balance board is zeker iets om naar uit te kijken.

VERWACHTING

Alleen al voor de coole carrière mode die in een documentaire jasje gegoten is, wil ik deze game spelen. Of het boksen zelf ook een beetje goed in elkaar zit, is nog de vraag, maar de 2K studio Venom Games was ook verantwoordelijk voor de beide Rocky games, en die waren best leuk.

- + Toffe carrière mode.
- + Speelt goed in op de sfeer rondom het boksen.
- − Moet nog een flinke poetsbeurt krijgen.
- − Boksen verliest in Europa steeds meer aan populariteit.



MAARTEN

DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER
XBOX 360 / Wii / DS
VENOM GAMES / 2K GAMES
JUNI 2008

TOP SPIN 3

Heb je het over ronde ballen, dan krijg je de volle aandacht van Maarten... ook als het op sporten aankomt. En omdat ie in het weekend vaak op de tennisbaan is te vinden (hij is een fanatieke volger van de competitie meisjes t/m 17 jaar) was hij onze man om het digitale gravel te betreden.

MAARTEN SPEELT HET NIEUWE TENNIS





Laat ik maar gelijk met de deur in huis vallen. Top Spin 3 is compleet anders dan de twee voorgaande delen. Natuurlijk gaat het nog steeds om tennissen, maar verder is de game volledig op de schop gegaan.
Ik begin met een vergelijking, omdat dit vaak verduidelijkend werkt. Tony Hawk was voorheen dé skategame. Het was arcade, maar een andere keus was er niet, dus speelde iedereen Tony Hawk. De komst van EA's Skate heeft de scheiding tussen realisme en arcade aangescherpt. Skate werd neergezet als de realistische skategame en Tony Hawk werd weggeduwd in het hokje 'arcade skategame'.
Top Spin en Virtua Tennis kun je ook zo naast elkaar zetten, en dan is Virtua Tennis de arcade tennisgame en Top Spin (3) de meest realistische die er bestaat.

OOGSTRELEND

Het realisme van Top Spin 3 zit 'm niet alleen in de oogstrelende banen en de gedetailleerde tennissers met hun uitgewerkte animaties, maar vooral in de gameplay. Het besturen van de tennissers vergt inlevingsvermogen. Voorheen was het zowel bij TS als bij Virtua Tennis niet echt heel moeilijk om de bal te raken. Terwijl je de knop van de slag die je in gedachten had ingedrukt hield, laadde je de slag op zodat je - als de bal in de buurt kwam - 'm een flinke mep kon verkopen. Alleen het richten restte dan nog.
Nou, ik zal je zeggen: die tijden zijn voorbij. Bij TS3 draait het om de timing van de slag. Het moment waarop je de knop van de betreffende slag loslaat, is het moment van slaan.
De moeilijkheidsgraad zit 'm in het feit dat dat moment van loslaten zeer nauw luistert, en de speler moet de ruimte hebben om de slag te maken. Met andere woorden: het voetenwerk en de houding ten opzichte van de bal zijn bepalend of een return succesvol is of niet.



He, is dat nieuw, zo'n elektronisch scorebord waarop staat wat een speler per geslagen bal verdient? 122 dollar voor een forehand, en smashen is cashen, natuurlijk.

GEVOEL EN TIMING

Bij deze wil ik iedereen die denkt goed te zijn in TS3 omdat hij in TS2 veel skills heeft ontwikkeld even waarschuwen, want je zult opnieuw moeten leren tennissen. Het constante "lezen" waar de bal naar toe gaat, het terugkeren naar het midden van de baan... realistischer dan dit heb ik het in tennisgames nog niet gezien.
Als je zoekt naar metertjes omdat je dat powershot of je service precies wilt masteren, kun je lang zoeken; de metertjes zijn er nog wel, maar dan achter de schermen. Een powershot vergt dan ook een timing die grenst aan perfectie. Gevolg is dat het maken van 'winners' zo risicovol is dat je ongetwijfeld te maken gaat krijgen met lange (realistische) rally's met laffe, maar veilige slices.

VERNIEUWEND EN NATUURGETROUW

De keerzijde van de medaille is echter wel dat de gameplay in eerste instantie wat stroperig aanvoelt. Dat kwam mede doordat ik met mijn aangemaakte tennisser natuurlijk niet de beste statistieken had. Speel je met toppers als Federer, Nadal (alleen op de PS3), Roddick of Sharapova, dan gaat het uiteraard al een stuk rapper.
Top Spin 3 lijkt een mooie, vernieuwende en natuurgetrouwe game te worden, maar de hamvraag is: hoe leuk is realisme als het (eventueel) ten koste gaat van de speelbaarheid?

> "REALISTISCHER DAN DIT HEB IK HET IN TENNISGAMES NOG NIET GEZIEN."

DOMKOPPEN

We hebben ons op de redactie slap gelachen om de character customization tool. Het is mogelijk om de lelijkste gedrochten te maken die je maar kunt bedenken. Omdat je gezichtsdelen afzonderlijk kunt aanpassen, wordt je personage niet per se symmetrisch.
Natuurlijk leidde dit al snel tot het maken van nog dommere gezichten dan de onze.



VERWACHTING

Het heeft bij vlagen gescheld en onbegrip opgeleverd, zo nieuw en realistisch voelt Top Spin 3 aan. Maar datzelfde realisme is ook iets om naar uit te kijken.

- \+ Oogstrelende tennisbanen.
- \+ Ongekend realistisch.
- \- (Te) pittig.
- \- Er zit nog aardig wat fine-tune werk in het slagmodel.

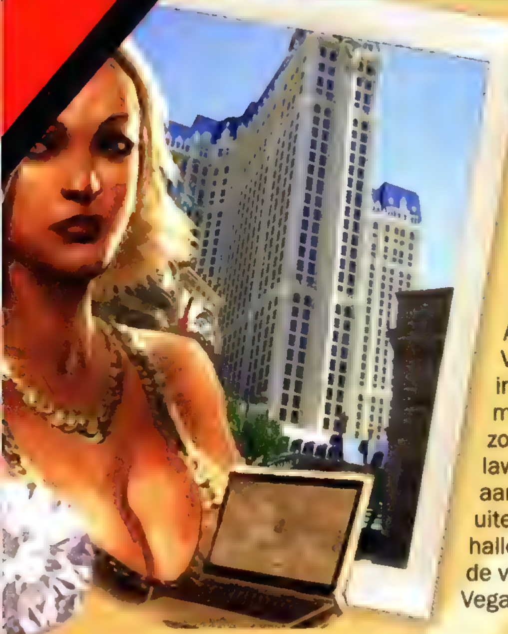

MAARTEN

TOP SPIN 3
XBOX 360 / PS3 / PC
PAM / 2K GAMES
EIND JUNI 2008

MIDWAY GA

WOUTER VOELT ZICH THUIS IN VEGAS





De Midway Gamers' Day vindt elk jaar plaats in Las Vegas; een stad die zich nog het best laat vergelijken met de Efteling op cocaïne en steroïden, met Laven die gokverslaafd, seksueel gefrustreerd en voortdurend dronken zijn. Typisch een stad dus waar iemand als Wouter zich helemaal thuis voelt.



Al op het vliegveld van Las Vegas werd mij duidelijk dat ik in een poel van verderf bedekt met een flinke laag bladgoud zou gaan duiken. De vele lawaaierige reclameborden met aankondigingen voor de meest uiteenlopende shows, de enorme hallen, de flashy bars... zelfs in de vliegveldterminal was de hele Vegas vibe alom aanwezig.

Ik gniffelde opgewonden; vette shit was op komst, dat was zeker.

RODE ROTS

In een stoere bus werden we naar een hotel net buiten Vegas gebracht. Het Red Rock Hotel bleek een majestueus, rood gekleurd gebouw tegen de achtergrond van de woestijnbergen van Nevada. Een perfecte setting voor de Midway Gamers' Day. Nou ja, een perfecte setting voor wat dan ook eigenlijk.

Na een presentatie met onder andere speeches van grote mannen als Ed Boon, Mark Rein en een hele-boel professionele worstelaars (die waren nog wel het grootst), werd het tijd voor een hands-on feestje in een van de stylish clubs in het hotel, en was het eindelijk gamen geblazen!

WHEELMAN



Wheelman laat zich wellicht nog het best typeren als 'Stranglehold op wielen'. Beide games bevatten zwaar overdreven actie, zijn niet vies van 'destruction of property' vinden hun inspiratie in (Hollywood) films, gaan flink tekeer met speciale schietmoves en hebben een bekende acteur als hoofdrolspeler.



In het geval van Wheelman is de bekende acteur Vin Diesel die in de game Milo Burik heet en naar Barcelona reist om klusjes op te knappen als professionele vluchtautochauffeur.

Stiekem is Milo echter een undercoveragent en wil hij de Spaanse criminaliteit eens flink onder de reet schoppen.

Op deze info na werd er nog weinig bekend gemaakt over het verhaal van Wheelman, waarschijnlijk omdat dit een van de peilers van de game moet gaan worden. Professionele scriptschrijvers zijn aan het werk gezet om een cineastische ervaring te creëren, waarbij men inspiratie heeft gevonden in films als Ronin en The Bourne Identity.

BARCELONA

Wheelman is een zogenaamde open world game. Met andere woorden: een vrije interpretatie van Barcelona is je speelplaats en aan jou de keuze of je anderen wilt pesten of rustig in je eentje in de zandbak gaat spelen.

Verwacht echter geen GTA-vrijheid, noch een stad zo interactief als Liberty City; in Wheelman is alles namelijk ondergeschikt aan het verhaal. In vijfentwintig storymissions zul je de avonturen van Milo volgen, maar ook de tachtig sidemissions zullen veelal verband houden met het plot.

De nadruk van de actie ligt op autoachtervolgingen, hoewel je je ragbak ook zult kunnen verlaten om te voet verder te gaan. Op die momenten krijg je (third-person) een flink glimmende Vin Diesel onder de knoppen, waarmee je kan mikken (linker trigger), schieten (rechter trigger), herladen (X), bukken (B) en rennen (A).

In een van de missies die ik speelde, moest ik een of andere





MERS' DAY 2008





dude escorteren naar een vlucht-auto, terwijl Spaanse criminelen het lood langs mijn oren lieten vliegen. Eenmaal veilig terug in een willekeurige bolide was het weer racen, beuken en uit 't raampje schieten geblazen.

AUTO MEPPEN

In de eerste missie van de game moest ik een vrouwelijke bank-overvaller in veiligheid brengen en daarvoor kreeg ik een dikke Pontiac onder mijn achterste. Dit is een van de weinige gelicenseerde wagens in de game (de meeste auto's zijn het product van de fantasie van de ontwikkelaars).
In een lelijk accent blèrde de bank-overvalster welke kant ik op moest, terwijl overal om me heen politie-wagens verschenen. Omdat je nog geen wapen hebt, dwingt de game je om je belagers of gewoon te ontwijken of aan de kant te rammen. Dit laatste doe je door je rechterpookje ingedrukt te houden en hem richting je slachtoffer te tikken. RAM!
Een paar van deze mêlee-acties (die trouwens ook handig zijn om door het verkeer te manoeuvreren) en zo'n politiewagentje zal in een wolk van vuur uiteenscheuren, iets waar je prima van kunt genieten als je even de tijd neemt om achter je te kijken.

Behalve dat ik een stukkie mocht rijden en een complete eenheid jekken (Gronings voor politieagenten) had gemold, bevatte de missie ook een tweetal scripted events. In de eerste sprong ik dwars door een tweetal glazen gebouwen heen, en in de laatste vloog ik middels een schans over een ontploffende tank-wagen heen. Leuk, maar het gaf me nog niet dat jihaaaa! gevoel.

SCHIETEN OP Z'N CYCLOONS

In een volgende missie kreeg ik de kans om een nieuwe move uit te proberen: de cyclone. Hiermee draai je je auto in slo-mo 180 graden en kan je op je gemakkie je gun op je achtervolgers legen, waarna je je weg vervolgt alsof er niets gebeurd is.



UNREAL TOURNAMENT III VOOR DE 360

UT heb ik uitgebreid gespeeld op de Midway Gamers' Day. De 360-controller leent zich dan ook prima voor de snelle gameplay van deze heerlijke shooter.
De Xbox-versie zal alle updates en patches van de PS3 en PC edities bevatten, plus drie gloednieuwe maps, twee compleet vernieuwde maps, drie nieuwe characters, plus split-screen mogelijkheden voor zowel multi- als singleplayer.



TNA IMPACT

TNA Impact is de nieuwe wrestlinggame van Midway, een genre dat in de VS razend populair is. Ook J.J. zal er blij van worden want de game ziet er verdomd goed uit.
Wat Impact vooral zal onderscheiden van al die andere worstelgames is de Ultimate X mode: bovenin in de ring hangt een X die de worstelaars al klimmend zullen moeten bemachtigen om de match te winnen. Dit is natuurlijk vragen om spectaculaire luchtmoves en knalharde valpartijen.



Special moves als deze komen beschikbaar als je genoeg 'focus' hebt verzameld door stunts uit te halen en zoveel mogelijk shit omver te beuken.
Inderdaad, dingen kapotmaken is mogelijk in Wheelman. Bankjes, lantaarnpalen, ramen, bloempotten; terwijl je door Barcelona scheurt, zul je een spoor van vernieling achter-laten.

LEKKER TUSSENDOORTJE

Wheelman lijkt een solide, actie-volle speelervaring te gaan worden. Het grootste probleem vond ik het feit dat de besturing van je wagen bij lange na niet zo precies is als in een willekeurige racegame. De gevolgen van crashes zijn daarbij nooit fataal en je wagen zal pas na vele tientallen optaters onbruikbaar zijn. Hierdoor lijkt het allemaal wat te makkelijk te worden, waardoor je bijna zonder concentratie een missie kunt afronden.
Hopelijk worden latere missies wat lastiger en uitdagender en is het verhaal inderdaad het volgen waard; in dat geval zal Wheelman een heerlijk 'snackspelletje' worden.



THIS IS VEGAS

Het kon haast geen toeval zijn dat juist ik naar Las frig-gin' Vegas was gestuurd, en ik heb het donkerbruine vermoeden dat de game This is Vegas hier iets mee te maken heeft gehad.

This is Vegas is net als Wheelman een open world game, hoewel deze titel een stuk minder lineair belooft te worden.
De naamloze hoofdrolspeler van This is Vegas wordt gedropt in een stad die developer Surreal Sofware "Hypervegas" noemt; een soort parodie op het wereldberoemde gokparadijs.
Dat de game niet bedoeld is als een serieuze 'urban freeroamer', blijkt ook uit het verhaal: Een evil knakker genaamd Preston Boyer wil van Vegas een familievriendelijk toeristenoord maken, maar daar wil jij een stokje voor steken. Waarom? Omdat jij een enorme liefhebber bent van de vier dingen die je in Hypervegas het best kunt doen: gokken, vechten, feestvieren en racen.

GAMBLING

Dat je kunt gokken in Vegas is natuurlijk net zo logisch als dat er hygiënische problemen ontstaan wanneer je na het schijten geen toiletpapier gebruikt. Gokken is wat je doet in Vegas, ook al moet je je vrouw verkopen om nog wat geld in de automaten te kunnen gooien.
In This is Vegas zal je in de verschillende casino's (zoals bijvoorbeeld de Olympus Casino, de Hypervegas versie van Ceasar's Palace) wanneer je maar wilt plaats kunnen nemen achter de blackjack- of pokertafels, of je geld in een slotmachine kunnen stouwen.



Het gokken gaat zoals je dat al in meerdere games hebt kunnen doen; de originaliteit zit 'm in het feit dat je vals kunt spelen. Zo kun je bijvoorbeeld een bril opzetten om dwars door kaarten heen te kijken of kun je in beperkte mate de rollers van de gokautomaten beïnvloeden.
Je loopt echter wel het risico dat je met dergelijke acties je suspicion-meter vult en als deze vol is, zul je ongenadig hard het casino uitgeschopt worden.
Het is dus zaak dat je goed oplet en zorgt dat de pitboss (knakker die rondloopt op zoek naar valsspelers) niet in de buurt is, als je aan het cheaten bent.

FIGHTING

Ik heb niemand zien knokken tijdens mijn verblijf in Vegas, maar misschien heb ik niet goed gekeken, want volgens This is Vegas (TiV) is dat wel een van de trekpleisters van de stad.
In de demonstratie die ik van het vechtsysteem kreeg, moest de hoofdrolspeler de schedels inslaan van verschillende in weirde outfits gehulde dudes, iets dat het knipooggehalte van TiV benadrukte.
Met X sla je, met Y grijp je iemand vast en met de trigger blok je. Zo simpel als je reet afvegen. Je hebt daarbij een Buzz-meter, die zich vanzelf vult als je maar genoeg tikken uitdeelt. Is die meter vol, dan kan je door middel van de rechterbumper een soort van finishing move uitdelen.
Het deed me sterk denken aan het vechten in de game Yakuza, waarbij je eveneens niet kunt locken op je tegenstanders, iets dat ik een tikkeltje onhandig vind. Voor de rest verliep het vechten vrij soepel, maar ik hoop wel dat je naarmate de game vordert meer moves en finishing moves unlockt want het geheel kon nog wel wat diepte gebruiken.
Knallen met guns is ook mogelijk maar de nadruk ligt op mêlee-gevechten. Het schieten zal dus niet met tweehonderd verschillende wapens kunnen, en ik vermoed zelfs dat het in veel missies niet eens een optie zal zijn.

PARTYING

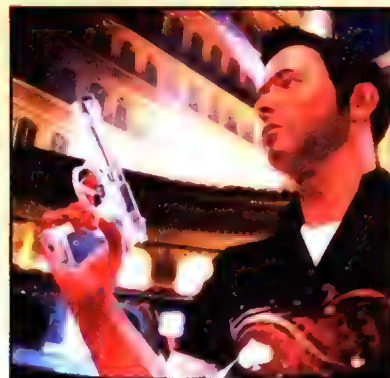
Feestvieren mag beschouwd worden als het meest originele onderdeel van TiV. In het begin zul je opdrachten krijgen om party's 'op te leuken', maar later in het spel zul je ook je eigen feessies kunnen organiseren.
Het party gedeelte bestaat uit verschillende minigames zoals dansen, bartenden, het in elkaar trimmen van relschoppers en uiteindelijk het houden van wet t-shirt contests! Met deze minigames kun je party points verdienen en met genoeg punten zul je het betreffende feestje laten knallen en zo een missie of opdracht voltooien.
Voor het dansen heb je een bepaald aantal moves tot je beschikking die je aan elkaar kunt koppelen om combo's



te maken. Hoe langer je je combo's maakt, hoe minder tijd je ritme-meter je geeft om een move te voltooien. Lukt zo'n move niet binnen dit tijdsbestek, dat verneuk je de hele combo en kun je op boegeroep van je mededansers rekenen, en daar wordt je feestje natuurlijk niet gezelliger van.
Helaas heb ik het dansen niet zelf uit



kunnen proberen maar wat ik ervan zag, beviel me wel. Vooral toen de buzz-meter vol zat en werd ingeschakeld, en de hele dansvloer synchroon met de hoofdpersoon mee ging dansen voor extra party points. Het leek een beetje op Space Channel 5.
Het bartenden is een stuk simpeler. Je hebt een knop om een sigaret mee aan te steken, een om een drankje mee in te schenken en de B-knop om een dronken aap een mep voor z'n kanis te geven.



Je werkt jezelf met je pookje naar je klanten en drukt bij de juiste klant op de juiste knop, voordat het metertje boven hun hoofden is leeggelopen en je te laat bent. Verder zijn er nog vervelende party-poopers die punten van je feestje afsnoepen en die je dus corrigerende klappen moet geven.
Het feit dat je kunt zuipen om je buzz-meter te vullen (zuip je te veel



dan dans je als een idioot en moet je uiteindelijk kotsen) en uiteindelijk wet t-shirt contests kunt organiseren, maakt van het partying in Hypervegas een behoorlijk vermakelijke aangelegenheid.

RACEN

Een demonstratie van het racegedeelte van TiV ontbrak helaas aan de hands-on sessie. Erg jammer, want dit onderdeel kan de game maken of breken.
Is het goed uitgewerkt, en komt er dus een vermakelijke arcaderacer bovenop de rest van de gameplay, dan gaan we deze titel straks vaak en met veel plezier spelen. Is het niet meer dan een geforceerd extraatje waar je weinig tijd in zult willen stoppen, dan ben ik bang dat This is Vegas het nèt niet wordt.
En dat zou jammer zijn, want de humor en de overdreven, kleurrijke stijl van Hypervegas bevielen me wel.



MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Voordat het Midway evenement begon, hadden de zes letters (MK vs. DC) op het uitgereikte programma me al behoorlijk nieuwsgierig gemaakt. Met soortgelijke games (bijvoorbeeld Marvel vs. Capcom) is per slot van rekening weinig mis en bovendien kan de Mortal Kombat franchise wel een frisse rukwind gebruiken.



Van Mortal Kombat vs. DC Universe kregen we slechts een teaser te zien waarin Scorpion en Batman elkaar flink lens schopten. Ook verder was de informatie aan de bescheiden kant.
Slechts een viertal characters zijn bevestigd voor MK vs. DC: Superman, Batman, Sub-Zero en Scorpion. De gevechten tussen de superhelden en de gamecharacters zullen frisser gemaakt worden met behulp van zogenaamde Klose Kombat en Freefall Kombat.
In KK wordt er ingezoomd op de bovenlichamen van de vechters, waarna de een verdediger en de ander aanvaller wordt.
De aanvaller krijgt de kans om een snelle serie stoten op het lichaam van zijn tegenstander te plaatsen en de verdediger zal deze alleen kunnen pareren als hij verdomd rap is.
In Freefall Kombat zal ongeveer hetzelfde gebeuren, alleen dan terwijl beide vechters naar beneden sodemieteren. In de teaser zag dat er behoorlijk stoer uit maar of het daadwerkelijk wat gaat toevoegen en het de gameplay niet alleen maar trager zal maken, moet een eerste hands-on maar eens uitwijzen.

GESCHEURDE BROEK

Het feit dat de characters, dankzij het gebruik van een getweakte Unreal II engine, gescheurde kleren en verwondingen kunnen oplopen, zal de game qua looks zeker opfleuren. Maar tot hoever dit schadesysteem doorgevoerd zal worden (spuitend bloed?) is nog niet bekend. De fatalities zijn in ieder geval verdwenen, want de kop van Superman kun je er natuurlijk nooit afrukken. Er zullen wel finishing moves zijn, maar omdat de game geen M-Rating zal krijgen, hoeven we niet op al te uitbundige blood & gore te rekenen. Jammer, want dit hoort toch een beetje bij MK.
Laten we hopen dat de toevoeging van superhelden dit gemis een beetje goed zal maken.



DE STRIP: EEN FLINKE LAAG VERNIS

Dit wat dus mijn eerste officiële tripje voor de PU en ik mocht meteen naar een megastad als Las Vegas; ik had het niet beter kunnen treffen.
Ook al heb ik heus wel wat van de wereld gezien (Delfzijl - Sappemeer - Lutjegast – Ed), niets daarvan komt in de buurt van de attractie die Vegas is. Met open mond heb ik naar de reconstructie van de Arc de Triomphe staan staren om vervolgens, een straathoek verder, verrast te worden door het immense Ceasar's Palace en de Venetian. Het zag er allemaal uit alsof het gisteren gebouwd was.
Maar als je even wat verder van de Strip weg loopt richting de woestijn, dan komt je er achter dat Las Vegas eigenlijk een soort van western studiostadje is. De Strip met al z'n casino's is het laagje vernis, daarachter liggen allemaal pauperwijken met in en in trieste striptenten en goedkope kroegen, waarna je een paar stappen verder middenin de woestijn belandt. Misschien maken deze bizarre tegenstrijdigheden het eigenlijk allemaal nog toffer...







REVIEWS

TOCH NOG TOPPERS

"Nee man, de hoeren vind je in hetzelfde gebied als waar die stripclub zit." "Ik zit op 46%, en jullie?" "Hoeveel chickies heb jij al op je lijst?" "Bij het Statue of Happiness ligt een T-shirt, wist je dat?"
Het was de dagen na Koninginnedag prachtig weer, maar hier op de redactie zag ik na het lange weekend alleen maar bleke koppies. In plaats van te genieten van het lentezonnetje, hadden al die gasten vier dagen lang binnen gezeten met GTA IV in hun console. Tja, je bent een echte gamer of je bent het niet.
Zelf kon ik helaas ook niet van het prachtige weer genieten omdat we nogal achterliepen met de deadline. Deze keer viel dat bij hoge uitzondering niet de aartsluie redacteuren te verwijten maar waren er een stuk of vier trips die eigenlijk te laat waren voor dit nummer, maar die we toch wilden meenemen omdat het volgende superdikke feestnummer(!) al retevol is gepland met allerlei (hilarische) shit.
Het rijtje reviews is, mede vanwege al die trips, dan ook wat aan de korte kant deze maand, maar het zal een ieder aangenaam verrassen dat er desondanks, naast GTA IV, maar liefst drie andere games in aanmerking kwamen voor een Gold Award. Gelukkig is het dus niet alleen Nintendo dat in deze periode met toptitels durft te komen.



GRAND THEFT AUTO IV

Misschien val ik in herhaling, maar hoe groot is de kans dat je twee absolute topgames (dé games van het jaar wellicht) in dezelfde maand uitspeelt?
Zo speelde ik deze maand niet alleen GTA IV maar ook (nogmaals) Metal Gear Solid 4. Jongens, jongens wat een luxe, en wat een slapeloze nachten. Ik wil niet arrogant overkomen want het was een fantastische ervaring, maar het kostte wel wat vrije tijd, zeg. Zo speelde ik Metal Gear in Parijs en dat was gewoon spelen van 's ochtends vroeg tot een uurtje of half twee 's nachts, en dat drie dagen lang.
Ik kan je zeggen dat de wallen op mijn knieën hingen. Maar ik had het er voor over, want wat is die game super vet. Dan denk je bij jezelf "het kan niet meer stuk deze maand..." tot ineens GTA IV voor de PS3 op je bureau ligt. Wat doe je dan? Juist, je pakt je spullen, gaat naar huis en knalt die game in je console om vervolgens weer drie dagen lang te gamen. Dat kon er immers nog wel bij.
Dat GTA IV super is, weten jullie waarschijnlijk inmiddels ook al uit eigen ervaring, en misschien ben je zelfs alweer zover dat je uitkijkt naar een volgende topper voor de PS3. Als dat zo is, kan ik je zeggen: hou 12 juni vrij in je agenda, want ook Metal Gear Solid 4 zal je aangenaam gaan verrassen.



TOPSCORE



GRAND THEFT AUTO IV

"DIT IS ECHT HELE VETTE SHIT. DAT HAD JE MISSCHIEN AL VERWACHT MAAR NU WEET JE HET ZEKER!"

VOOR DE TWEEDE KEER UITGESPEELDE GAME



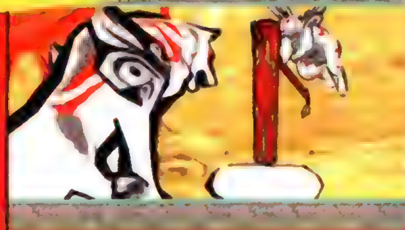
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

"SNAKE WORDT EEN STUK MENSELIJKER EN JE VOELT ZIJN VERDRIET EN ZORGEN. EN DAT HEEFT NOG GEEN ENKELE GAME BIJ MIJ TEWEEGGEBRACHT."

MEEST KUNSTZINNIGE GAME

OKAMI

"HET VOELT ECHT ALS MAGIE ALS JE KRABBELS ZICH IN DE SPELWERELD MANIFESTEREN."



BALLGAME ZONDER BALLEN



NBA BALLERS: CHOSEN ONE

"NET ALS BIJ VEEL VAN HUN ANDERE RECENTE GAMES, VERGEET MIDWAY DE BOEL NETJES AF TE MAKEN."

NINJA GAIDEN D

JURJEN IS NINJA GAIDEN DE BAAS

Het was niet zonder angst dat Jurjen aan Ninja Gaiden DS begon. Bij de voorloper op de Xbox was hij namelijk halverwege afgehaakt, omdat het spel hem wat te moeilijk werd. En dan moest dit spel ook nog eens in zijn geheel met de stylus bestuurd worden. Zou dat wel gaan lukken?





Gelukkig biedt het begin van Ninja Gaiden alle ruimte om aan de toch wel wat vreemde besturing te wennen.
Je houdt de stylus op een locatie gedrukt om er naartoe te rennen, trekt het pennetje omhoog om te springen, en geeft tikjes tegen het scherm om sterren te werpen of pijlen te schieten. Als je een streep door een vijand zet, hakt Ryu er met zijn drakenzwaard doorheen. Door op één punt te blijven krassen, wordt een magische move opgeladen die het beeld vult met projectielen op het moment dat je de stylus van het scherm haalt.
De besturing op het touchscreen is misschien niet zo accuraat en trefzeker als een knoppenbediening, maar het werkt goed genoeg en maakt verbazingwekkend snelle acties mogelijk. Als je bijvoorbeeld snel achter elkaar twee vijanden 'snijdt' die zich ver bij elkaar vandaan bevinden, zal Ryu sneller dan hij ooit heeft gedaan tussen de vijanden heen en weer rennen om er op in te hakken. Dat voelt goed en ziet er flitsend uit.

INTERESSANTE KEUZE

Vaak word je in een kamer vastgezet met een stel monsters (zombies, wolfmensen, reusachtige insecten) die je dicht op de huid zitten, terwijl één of twee 'schutters' je van afstand onder vuur nemen.
Zoals gebruikelijk in het loop-en-hak-genre moet je al die figuren doden voordat je verder kunt, en niet zelden 'respawnen' ze ook nog eens een keer of twee.
Zo word je telkens weer voor de interessante keuze gesteld: ga je eerst die nabije monsters slachten, of toch meteen maar naar die schutters toe?
Het is jammer dat je wel erg vaak in een dergelijke situatie wordt geplaatst. Na een tijdje is zo'n keuze natuurlijk niet zo bijster interessant meer. Het is alsof je dezelfde puzzel telkens weer moet oplossen; de spanning en de bevrediging gaan er dan vanaf.
Gelukkig bieden de omgevingen wél veel afwisseling, en zijn er naast groepjes vijanden ook andere hindernissen in de game gestopt.

MONOTONIE

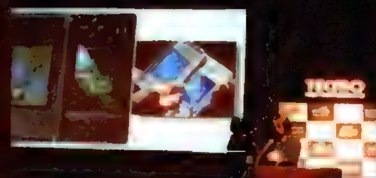
In de vuurwereld schieten lavastromen over je wandelpad, in de ijswereld donderen ijspegels naar beneden en in de boswereld komen enorm grote rotsblokken jouw kant op rollen. Zo word je in elke omgeving met een ander soort uitdagingen geconfronteerd.
Na een tijdje spelen valt echter op dat die uitdagingen eigenlijk allemaal op hetzelfde neerkomen.
En als je eenmaal door hebt dat je overal snel en met geringe kans op kleerscheuren doorheen kunt rollen (blokknop ingedrukt houden en tegen het scherm tikken), blijft eigenlijk alleen het uiterlijke verschil over.
Hetzelfde geldt voor blokkades als spinnenwebben en rotsblokken; voor de spinnenwebben moet je de





ALS EEN BOEKJE

Net als bij de Brain Training-games, speel je Ninja Gaiden op een verticaal gedraaide DS, zodat je dit systeem als een opengeslagen boekje in de hand houdt. Het draagt bij aan het speciale gevoel dat het spel je sowieso al geeft door de stylusbesturing.
Ook wel bijzonder is het stripboekachtige artwork dat met hier en daar een kleine animatie over de twee schermen schuift om het verhaal te vertellen. Er zitten mooie plaatjes tussen, en sowieso geeft de hele presentatie je een verwend gevoel.



RAGON SWORD

vuurmagie gebruiken, de rotsblokken verpulver je met de bliksemmagie. That's it.

MOOTJES

Mijn angst voor een moeilijk spel bleek ongegrond. De tweede eindbaas moest ik vier of vijf keer overnieuw doen, maar de meeste eindbazen die volgden, had ik bij de eerste poging wel geknecht. Sommige van die enorme draken en spoken vielen me zelfs wat tegen, zo gemakkelijk lieten ze zich in mootjes hakken. Een beetje afstand houden en schieten was vaak al genoeg. Tijdens het spelen bekroop me het vreemde gevoel dat de game steeds iets gemakkelijker werd, maar dat zal wel te maken hebben met het wennen aan de besturing en het doorgronden van de situaties die, zoals gezegd, vaak worden herhaald.
Ik was er in een uur of zes doorheen, en ben nu opnieuw begonnen op een moeilijker niveau. Echt lastig wil het echter nog steeds niet worden, of misschien ben ik gewoon te handig met die stylus?

KUNSTWERK

Vanuit technisch perspectief is Ninja Gaiden DS een kunstwerk. Het is echt heel knap wat Team Ninja op de DS voor elkaar heeft gekregen.

> **"IK MOET TOT MIJN VERRASSING VASTSTELLEN DAT HET SPEL NAAR MIJN SMAAK EIGENLIJK WAT TE SIMPEL IS."**

Door 3D-personages te mengen met vooraf gerenderde omgevingen, ziet de game er spectaculair goed uit. Mede door de opzwepende muziek en heftige, impactvolle geluidseffecten krijg je echt het gevoel een vette, moderne actiegame te spelen.
Ook de uiterst gepolijste touchscreen besturing is indrukwekkend. Je maakt wel eens een onbedoelde misser, je bedoeling om met de pijl te schieten wordt door iets te lang vasthouden bijvoorbeeld herkend als een stap vooruit, maar dat vind ik juist wel bij dit spel passen. Een echte Ninja moet zich immers ook oefenen in de uitvoering van uiterst precieze en exact getimede moves. Ik had echter niet verwacht deze review af te sluiten met de vaststelling dat het spel naar mijn smaak eigenlijk wat te simpel is. ✪



Ik kies als personage in dit soort games altijd Jan Smit. Die maakt hits aan de lopende band.



TEAM NINJA TERUG BIJ NINTENDO!

Met deze Dragon Sword, brengt Tecmo voor het eerst in dertien jaar weer eens een Ninja Gaiden naar een Nintendo-console (de eerste drie delen verschenen voor de NES, deze drie werden gebundeld tot een trilogy op de SNES, en er is ook nog een versie voor de Game Boy verschenen). Een opmerkelijke keuze, die als vanzelf de vraag oproept of het hierbij gaat blijven.
In het Amerikaanse tijdschrift Nintendo Power deed Itagaki, leider van Team Ninja, in ieder geval enkele uitspraken die de suggestie wekken dat Nintendo-gamers meer van hem kunnen verwachten. Zoals: "Ik vind de Wii een zeer interessant stuk hardware, en het zou voor ons erg interessant zijn om ook op dat gebied eens iets te proberen."



CONCLUSIE

Het gepolijste uiterlijk en de geslaagde besturing laten je instant genieten van het snelste en bruutste actiespel dat je op je Nintendo DS kunt spelen. Dat de feitelijke handelingen en situaties nogal onorigineel en herhalend zijn, ach, dat wil ik dit spel niet te zwaar aanrekenen.


JURJEN

SCORE **80**

De eerste keer uitspelen doe je in een uur of zes. Vervolgens kun je aan de slag met twee moeilijkere niveaus, en is het mogelijk je scores te uploaden om ze met die van andere spelers te vergelijken.

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD
DS
TEAM NINJA / TECMO / UBISOFT
1 SPELER
JUNI 2008
16+





HALEN ALS

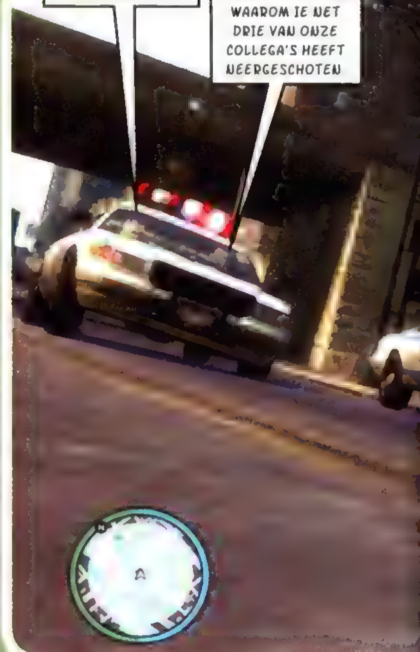
- Je wel eens zo'n hele grote draak in stukken wilt hakken met je stylus.
- Het je tof lijkt om onnavolgbaar snelle ninjamoves uit te voeren.
- Als je je vrienden met een PSP wilt laten zien dat er ook best vette actiegames op de DS verschijnen.



POWER UNLIMITED GOLD

GRAND THE

Het was te verwachten natuurlijk. Jeroen zat al wekenlang over niets anders dan de nieuwe GTA te praten. Hopelijk kan ie jullie ook op papier duidelijk maken waarom GTA IV het allerhoogste cijfer verdient.



Allereerst wil ik even duidelijk maken dat ik niet de hele rambam in de PU zet. Daarmee bedoel ik dat ik niet van A tot Z ga uitleggen wat je allemaal kunt verwachten van deze nieuwe GTA. Dat zou immers het plezier bederven voor iedereen die de game nog gaat spelen.
Wat ik je wel duidelijk wil maken, is dat dit echt hele vette shit is. Dat had je misschien al verwacht maar nu weet je het zeker!

KEUZES

GTA IV volgt, zoals jullie inmiddels weten, het verhaal van Niko Bellic en zijn zoektocht naar de American Dream... of toch niet? Want is hij ook niet op zoek naar 'that special someone'? Sowieso is niet alles even glashelder in deze GTA en dat geldt niet alleen voor het plot maar ook voor de keuzes die jij als speler (in de huid van Niko) voor je kiezen krijgt. Laat je iemand leven of dood je 'm? Wie schakel je uit, meneer A of B? Op papier lijkt dat snel beslist maar op het moment dat je in de game voor dit soort keuzes wordt gesteld, krab je jezelf toch even op je koppie. Ik verbaasde me er over dat ik echt een tijd zat te aarzelen voor ik dit soort besluiten durfde te nemen. Sterker nog, ik heb ingame vrienden gebeld in de hoop dat ze me konden helpen en ik heb op de politiescanner gekeken in hun criminele archieven.
Ik kreeg voor het eerst in een game keuzes voorgeschoteld zonder dat ik een vermoeden had wat de juiste was. Sterker nog, ik vraag me nog steeds af of ik wel goed heb gehandeld.

"DE AVONTUREN ZULLEN VOOR IEDEREEN ANDERS ZIJN."

BIG

De reden dat ik nog steeds niet weet of mijn keuzes de juiste waren, komt ook omdat ik de game nog niet heb uitgespeeld; daar is het net even te groot voor.
Liberty City, dat bestaat uit drie delen die gaandeweg het spel tot je beschikking komen, is dan ook gigantisch. Dat wordt pas goed duidelijk als je er met een helikopter over vliegt of met een speedboot een rondje omheen vaart.
De grootte beperkt zich echter niet tot de omvang van de stad, ook het surplus aan mogelijkheden en activiteiten in Liberty City zal veel van je tijd in beslag nemen. Natuurlijk bestaat ook deze GTA uit die typische actie-elementen die je waarschijnlijk wel kunt dromen;


Moet je die kop zien. Die gast wordt straks groen en heel sterk.

het is alleen wel een stuk meer down to earth vergeleken met GTA San Andreas. Verwacht dus geen jetpacks etc.


Op zich was het natuurlijk te verwachten dat je mobieltje een belangrijke rol zou spelen in deze game. De hoofdpersoon heet niet voor niets Niko Bellic.

Alles heeft een wat meer realistisch karakter en met name Niko is een bijzonder goed neergezet personage met een interessante achtergrond. Ik voelde dan ook meer met Niko en Roman (zijn neef) mee dan met de Johnson broertjes uit GTA San Andreas.

VRIENDEN

Een gameplay onderdeel dat me zeer interesseerde, en waar ik veel tijd in gestoken heb, is het zogenaamde vriendschapssysteem. Ben je eenmaal bevriend met een aantal mannen en vrouwen dan zullen ze je regelmatig opbellen om te vragen of je met ze wilt gaan stappen (eten, drinken, bowlen, poolen, darts, cabaret). Je kunt met ze afspreken als je ze te vriend wilt houden maar het hoeft niet, die keuze is aan jou. En dan komen we weer uit bij de rode draad in de game: keuzes maken. Iedereen zal GTA IV dan ook op zijn of haar manier gaan spelen. Zo heb ik behoorlijk wat taxiritjes

RADIO, TELEVISIE EN INTERNET

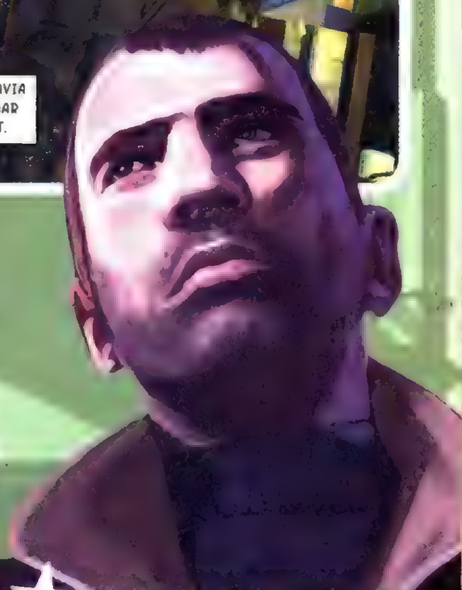
Typisch GTA zijn de radiostations met hun foute reclames. In GTA IV is die lijn doorgetrokken tot TV en internet.
In je safehouse kun je namelijk TV kijken en dat móet je gewoon eens doen. Wat dacht je van een Halo-achtige tekenfilmserie of America's Next Top Hooker? Verder kun je ook foute internetsites bezoeken of ringtones kopen.

FT AUTO IV

JEROEN DEELT ZIJN EERSTE 100 UIT







gemaakt om me op die manier naar mijn bestemming te laten rijden. Dat is A: tijdbesparend en B: erg handig als je strontlazarus bent want de politie komt je achterna als ze je dronken zien rijden.

MOBIEL

In eerdere previews schreef ik al dat je telefoon in deze game een grote rol speelt, en dat blijkt te kloppen (overigens bezit je niet meteen zo'n vet mobieltje, deze verdien je gaandeweg het avontuur).
Met je telefoontje neem je opdrachten aan, je maakt er afspraakjes en foto's mee, je gebruikt 'm om muziek te luisteren en, heel belangrijk, het fungeert als een soort agenda en houdt je afspraakjes bij. Natuurlijk kun je er ook gewoon mee bellen bijvoorbeeld als je politiehulp nodig hebt (911) of de ZiT wilt bereiken. Hoor je een tof muziekje op de radio, dan kun je die ZiT gasten namelijk een belletje geven en zij zullen je dan de naam van de plaat en artiest SMS-en. Maar da's niet alles; heb je jezelf ingeschreven bij de social club van Rockstar, dan kun je het nummer kopen bij Amazon of de social club. Waar maak je dat nog mee?

LIBERTY CITY

Het verhaal is meeslepend en zal je op meerdere punten verrassen. Dan heb ik het niet alleen over de keuzes die je voor je kiezen krijgt, maar ook over enkele onverwachte plottwisten.
Toch is Liberty City de ware ster van deze nieuwe GTA. De hele stad leeft! Van onbeschofte taxichauffeurs tot zwaarlijvige politieagenten die hijgend misdadigers achterna zitten. Het is een stad waar iedere speler met andere verhalen vandaan zal komen.
Zo heb ik op een gegeven moment 911 gebeld terwijl ik me achter een wagen verschool omdat een of andere malloot op me begon te knallen omdat ik tegen zijn auto was gebotst. De politie kwam en nam de schutter genadeloos onder vuur. GTA IV is niet uit te leggen in 1200 woorden, GTA moet je ervaren. De avonturen die je binnen Liberty City mee zult maken zullen voor iedereen anders zijn.





Laatst schuilde Niko achter een Chinese middenklasser. Nou, dan kun je nog beter een kartonnen doos nemen.

CONCLUSIE

Een 100? Is die jongen wel goed bij zijn hoofd? Is GTA niet gewoon meer van hetzelfde? Luister jongens en meisjes. GTA is natuurlijk niet perfect maar dat is geen enkele game. GTA is een game die iedereen gespeeld moet hebben. Liberty City zit vol details en leeft meer dan ooit te voren. Van de glimlach op de Status of Happiness tot de vele gele taxi's op Star Junction, dit is een ervaring die je gehad moet hebben.



JEROEN

SCORE **100**

Wanneer je de game hebt uitgespeeld, zul je online gaan knallen en waarschijnlijk ook nog een tijdje rondrijden in de stad.

GTA IV
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

18+



HALEN ALS

- Je een Xbox 360 of PS3 hebt.
- Je dé game van 2008 wilt spelen.
- Je maar één game speelt dit jaar.

GTA IV



AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

Terwijl de release van titels als Warhammer en Spellborn inmiddels vele malen is uitgesteld, kon Steven voor Conan mooi op tijd zijn lendendoek en bebloede bijl uit de kast te halen en toetreden tot een nieuwe meeslepende online wereld die hopelijk de verwachtingen waar maakt.



Ik heb mijn best gedaan zo diep mogelijk in de wereld van Conan te duiken en de vele nuances van het Hyborian avontuur in mij op te nemen, maar een MMOG review vraagt altijd het nodige voorbehoud. Een MMOG heeft namelijk twee spelervaringen te bieden, en dan heb ik het niet over verschillende gameplay elementen als Player versus Player en Player versus Environment.

Een MMOG is namelijk gedeeltelijk te spelen als een gewone RPG, eventueel met enkele toefjes multiplayer in de mix.

Het verkrijgen van nieuwe levels terwijl je quests voltooit en nieuwe gebieden verkent, in je eentje of samen met andere spelers, neemt namelijk behoorlijk wat tijd in beslag en is opzichzelfstaand een unieke spelervaring. Zo kun je lekker inloggen wanneer je wilt en, zonder met iets of iemand rekening te houden, jouw personage uitbouwen.

Als je je inbeeldt dat de andere spelers die je tegenkomt NPC's zijn, wijkt deze initiële ervaring die Age of Conan te bieden heeft niet zo veel af van een gewone RPG. Natuurlijk kan het bereiken van het maximaal mogelijke level honderden speel uren in beslag nemen, dus op dit gebied overtreft een MMORPG de gewone RPG zonder problemen.

TECHNISCHE VEREISTEN

De optie om Age of Conan te draaien in combinatie met DirectX10 (Windows Vista, je weet toch) maakt al duidelijk dat de game op grafisch gebied de nodige toeters en bellen kent.

Uiteraard draait Age of Conan prima met Windows XP, en op lagere settings kun je goed met een doorsnee PC uit de voeten. Wil je echter genieten van alle pracht en praal dan zul je een aardige krachtpatser aan je monitor moeten hangen. Oh, en zorg dat je 30Gb ruimte hebt op je harde schijf want Conan is een grote jongen.

NUANCE

Daarnaast heeft een (goede) MMOG een tweede leven, in de vorm van 'end-game content'. Het behalen van het hoogste level mag dan wel maanden in beslag nemen, als het goed is, houdt een MMOG je aandacht jaren vast.

Logischerwijs kan ik op dit moment nog niets zinnigs zeggen over die houdbaarheid van Hyboria. Oftewel, het voorbehoud dat ik in deze review wil maken, is dat ik weliswaar een oordeel kan geven over de ervaring van het levellen en ook kan inhaken op de potentie die Age of Conan heeft om spelers lange tijd te vermaken; maar inschatten of het overgrote



deel van de online MMOG community Age of Conan over twee jaar nog massaal speelt, is onmogelijk.

KLASSEN

Ontwikkelaar Funcom heeft laten weten veel waarde te hechten aan de mogelijkheid een uniek personage te creëeren en dat is te zien aan de uitgebreide customizing opties bij het aanmaken van een personage. Een vergelijking met Oblivion is niet geheel onterecht, dankzij de vele sliders die het lichaam en gezicht van jouw held of heldin beïnvloeden. Ik was er dan ook een tijdje mee bezig, maar de sexy dame die mijn inspanningen als resultaat had, was de moeite waard.

Veel belangrijker is uiteraard de keuze van een klasse, en ook op dit gebied schiet AoC niet tekort. Je zult je bij één van de drie menselijke rassen moet scharen, bestaande uit de Aquilonians, Cimmerians en Stygians.

Iedere factie kent weer z'n eigen klassen en sub-klassen, stuk voor stuk gericht op het uitvoeren van krachtige aanvallen.

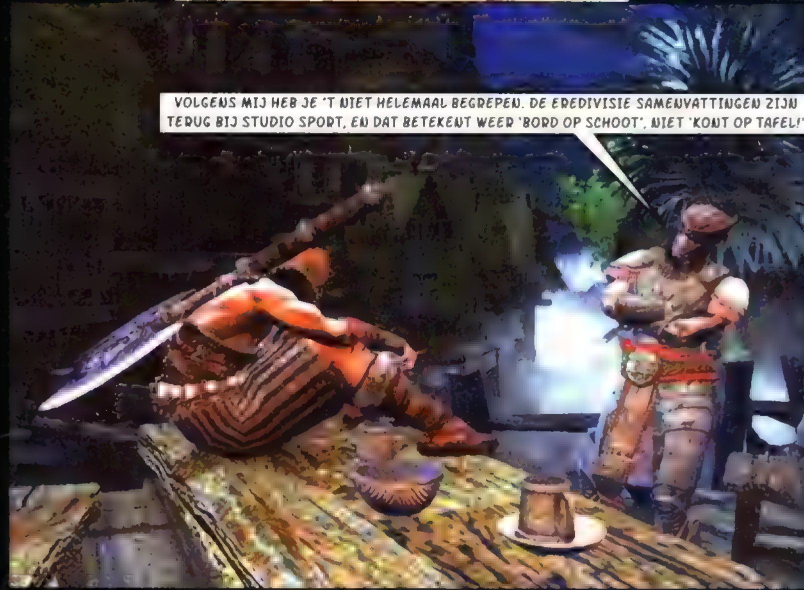
Zo richten Assassins hun schade aan met snelle slagwapens, blijven Rangers bij voorkeur op afstand van hun doel, terwijl Barbarians er het liefst als gestoorden op los hakken.

De Stygians hebben het niet zo op hersenloos gebeuk en hebben daarmee het exclusieve recht op Mages weten te

"WAT MIJ BETREFT ZIJN ALLE INGREDIËNTEN AANWEZIG."



STEVEN VINDT EEN NIEUWE VERSLAVING





bemachtigen. Necromancers maken gebruik van demonen, Heralds of Xotli combineren magie met wapens en Demonologists zijn experts op het gebied van magische spreuken. De Aquilonians en Cimmerians maken het gemis van Mages goed met rauwdouwers in de vorm van Soldiers, zoals Guardians, de brute Conqueror krijgers en Dark Templars die hun aanvallen met magie versterken.

DYNAMISCH

Zoals bij elke andere MMOG wordt iedere klasse tijdens het behalen van hogere levels beloond met nieuwe skills, die je vanaf een hotbar inzet. Je kunt deze aanvallen aanklikken met de cursor maar een beetje serieuze online nerd bindt deze aan bepaalde keys, om efficiënter en sneller verschillende aanvallen in te zetten tijdens een gevecht. Maar de gameplay in Age of Conan kent nog een opvallend [illegible] waardoor het gebruik van hotkeys raadzaam is: je hebt [illegible], los van de vele skills, drie basisaanvallen die staan voor een bepaalde richting. Zo kun je een frontale aanval uitvoeren, evenals aanvallen van links of rechts. Bepaalde skills vragen na initiatie een bepaalde combinatie van [illegible] deze richtingsaan[illegible]. Hierdoor ben je actief bezig met je skills en moet je deze sne[illegible] achter elkaar inz[illegible]ten, met een uit[illegible] dynamische erva[illegible]ring als gevolg.



PRETTIG WEEKEND

Ik was erg blij met een speciaal PvP weekend dat tijdens de bèta test werd georganiseerd om de pers en andere testers uitgebreid kennis te laten maken met dit in mijn ogen belangrijke spelelement.
De mogelijkheid om level 20 personages aan te maken met alleraardigste uitrusting zorgde ervoor dat ik veel van de aanwezige klassen en enkele van de PvP spelmodes heb kunnen testen. Uiteraard is het opbouwen van een personage de perfecte leerschool om stapsgewijs bekend te raken met de vele skills die met een klasse gepaard gaan, dus veel van de nuances die iedere klasse kent, gingen aan mij verloren.
Evengoed was het leuk om met zowel de mêlee als magie klassen potjes Deathmatch en Capture the Flag te spelen.
De actie verloopt soepel, maar ondanks dat de opzet van de gevechten gericht is op snelle realtime uitwisselingen van klappen en spreuken, reageert Age of Conan niet zo direct als huidige heerser World of Warcraft. Dat is overigens geen schande. RPG's voelen nu eenmaal iets stroever aan dan actiespellen en WoW munt ook wel erg uit op dit gebied. Guild Wars heeft ook veel succes op PvP gebied, en er is een duidelijke overeenkomst met Age of Conan wat betreft het gevoel van contact tussen personages en de omgeving.

IK WEET NIET HOE HET BIJ JULLIE STAM MET SEKS GAAT, MAAR HIER WILLEN WIJ VROUWEN EERST EFFE VANGEN.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES



HALEN ALS

- Je meerderjarig bent en een dikke game PC hebt staan.
- Je al tijden zit te wachten op een nieuwe 'big budget' MMOG titel.
- Je graag vecht in naam van Crom.

CONCLUSIE

Age of Conan kent veel unieke elementen, waaronder de opvallende graphics, mogelijkheden om eigen basissen te maken en het dynamische gevechtssysteem. Ook is er zat PvE en PvP content aanwezig. Wat mij betreft zijn dan ook alle ingrediënten aanwezig voor een uiterst geslaagde MMO ervaring.


STEVEN

SCORE 84

Moet ik serieus nog iets zeggen over de speelduur? Kom op nou, het is een MMOG. Ik zie jullie volgend jaar wel weer...

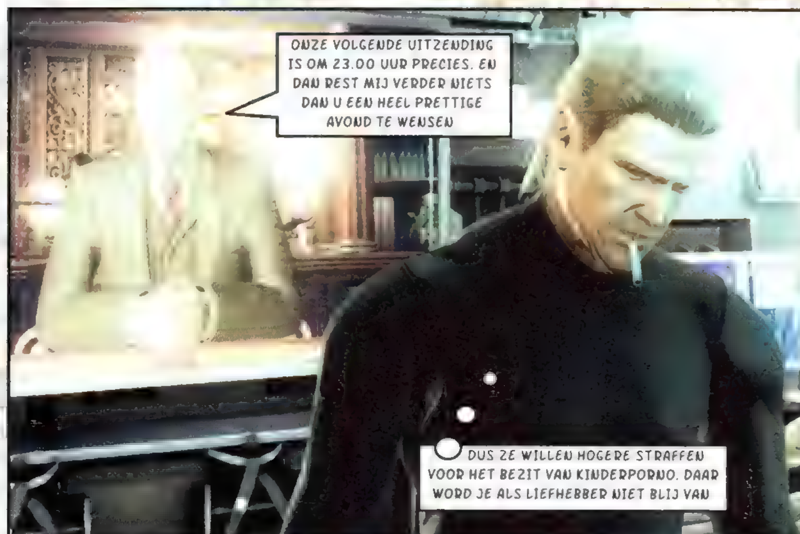
AGE OF CONAN:
HYBORIAN ADVENTURES
PC / XBOX 360
FUNCOM / ATOLL SOFT
1 SPELER
PC OUT NOW / XBOX 360 NNB

18+

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

JEROEN SPEELT EEN GAME

Hij was nog maar net bijgekomen van zijn bootcamp in de bergen van Japan of Jeroen vertrok alweer naar Parijs om Metal Gear nog maar eens een keer uit te spelen. "Iemand moet het doen", glimlachte hij.



Nadat ik terug was van mijn MGS bootcamp in Japan, was ik toch een beetje teleurgesteld over het verloop van het spel, over bepaalde momenten en over het verhaal in het algemeen. Echter, nu ik de game voor een tweede keer doorlopen heb en wat meer tijd heb genomen om me onder te laten dompelen, is die teleurstelling weg. Althans, ik heb vrede met de keuzes die Kojima en zijn team gemaakt hebben.

Mmmm, ik besef dat als je bovenstaande leest, het er allemaal niet duidelijker op wordt. Toch kan ik niet veel explicieter zijn zonder dat ik de PU volkalk met spoilers.

VERHAAL

Wel kan ik jullie vertellen dat MGS 4 vooral een game is waar de fans van gaan genieten; de gamers die de serie kennen van MGS tot MGS 3. Dit vierde deel knoopt namelijk alle losse eindjes van het verhaal aan elkaar.

Kojima is echter verstrikt geraakt in zijn zelf gecreëerde web van verhaallijnen en je merkt tijdens de game dat er teveel uitgelegd moet worden om alles nog enigszins begrijpelijk te houden.



Is dat erg? Ja en nee. Het is typisch Kojima maar buitenstaanders die de serie niet kennen, zullen zich echt even af moeten vragen of MGS 4 daarom wel iets voor hen is.

VERSCHILLENDE MANIEREN VAN SPELEN

Oké, misschien is bovenstaande wel iets te zwart-wit gesteld; want ook een buitenstaander zal met name van het eerste gedeelte van de game genieten. Ik heb het dan over de levels die zich afspelen in het Midden-Oosten en Zuid-Amerika.

In deze twee gebieden is het zaak dat Snake zich sluipend een weg baant door het oorlogsgebied. Maar niet sluipen is eveneens een optie, want het is ook mogelijk om juist je stempel te drukken op het conflict en je aan te sluiten bij de rebellen en al knallend (met de vele wapens die je vindt) door het oorlogsgebied te trekken.

Tijdens mijn speelsessies heb ik beide manieren geprobeerd en ik moet zeggen, beide manieren van spelen geven je een goed gevoel. Er gaat niets boven wat granaten afvuren op een pantservoertuig, of met een scherpschuttergeweer een PMC (de slechteriken) uitschakelen.

> **"DE HELD DIE JE OP EEN VOETSTUK HEBT GEPLAATST, ZIE JE VERANDEREN IN EEN ZIELIGE OUDE MAN."**

Maar aan de andere kant voelt het ook lekker om ongezien langs wat PMC soldaten te kruipen of ze op een vriendelijke manier (lees: slaappijltje) uit te schakelen. Sterker nog, de game wordt een stuk spannender als je deze laatste optie probeert.

METAL GEAR ONLINE

Op de Blu-ray van MGS4 staat ook Metal Gear Online en dat is de starter pack. Je koopt dus extra maps en wellicht wapens en dergelijke om je starterpack mee uit te breiden. De game is dus gratis, tot op zekere hoogte.





POWER UNLIMITED GOLD

MET TWEE GEZICHTEN

Het geeft aan hoe divers en uitgebreid MGS 4 is, en op hoeveel verschillende manieren je de game kunt beleven (spelen). Persoonlijk vond ik de eerste helft van de game het best. De chaos die ontstaat in het oorlogsgebied is enerverend en plaatst je op het puntje van je stoel. De tweede helft weet die sensatie niet vast te houden, waardoor MGS 4 overkomt als een game met twee gezichten. MGS 4 is een ijzersterke game waarbij sterke punten worden afgewisseld met enkele hele zwakke momenten in het tweede deel.

AFSLUITER

Je zou MGS 4 ook als een ode aan de serie kunnen zien, waarbij de fans nog even een terugblik krijgen van wat ze allemaal mee hebben gemaakt (door middel van flashbacks tijdens de tussenfilmpjes) en ze enkele mooie beloningen krijgen. Dat is ook een beetje de reden waarom dit deel echt als een afsluiter aanvoelt. Niet alleen voor wat betreft het verhaal maar ook voor wat betreft de serie. Het is alsof Kojima wil zeggen: 'jongens, ik heb een fantastische tijd gehad maar ik wil nu echt iets anders gaan doen'. Ik hoop dat je begrijpt dat ik niet al te veel prijsgeef over wat je allemaal meemaakt als je de game speelt, want er zitten heel veel elementen in die je zelf als verrassing wilt ervaren, zoals de bossfights met de Beauty and the Beast unit, onverwachte personages, gebieden en gebeurtenissen, en het afsluitende eindbaas gevecht dat ontzettend vet is. Dat wil je niet van mij uitgelegd krijgen, dat wil je meemaken.

FENOMENAAL

Is MGS 4 een goede game? Nee, dat is ie niet. Als je kijkt naar de spelelementen en de emoties die de game bij je oproept, moet je tot een andere conclusie komen.
Niet alleen door de flashbacks, maar ook door de ouder wordende Snake: de held die je op een voetstuk hebt geplaatst, zie je veranderen in een zielige oude man die vast probeert te houden aan het roemruchte verleden. Hij wordt een stuk menselijker en je voelt zijn verdriet en zorgen.
Dat lezers, is iets dat nog geen enkele game bij mij teweeg heeft gebracht. Dus het antwoord op de vraag of de game goed is moet ik, als fan, eerlijk beantwoorden met nee; de game is fenomenaal.

HALEN ALS

- Je Metal Gear fan bent van het eerste uur
- Je ook wel eens met een oude man wilt spelen
- Je wilt weten wat die lijke Metal Gear shit nu precies is.

CONCLUSIE

Metal Gear Solid 4 is een game die naarmate je 'm langer speelt, steeds beter lijkt te worden. Mocht je niets van mijn review begrijpen speel het en alles wordt duidelijk. Als ik teveel in detail zou treden, zou dat namelijk serieus het spelplezier bederven.

JEROEN

SCORE 90

Na ongeveer twintig uur kun je niet wachten om het nog een keer te spelen, maar dan op een hogere moeilijkheidsgraad.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
PS3
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
1 SPELER
12 JUNI 2008

18+

RACE DRIVER

Nadat Dirt vorig jaar de Colin McRae serie op de schop nam, besloot Codemasters dat ook hun andere grote racelicentie aan vernieuwing toe was. Het nieuwste Race Driver deel, genaamd GRID, is dan ook nogal een breuk met de TOCA delen. Of dit goed uitpakt, hoor je van J.J... euh, Steven?



Gelukkig zijn mijn collega's volwassen genoeg om het mij niet kwalijk te nemen als hun geliefde games door omstandigheden in mijn schoot belanden. Jan z'n tweede kindje heeft mij onlangs Starcraft II cadeau gegeven en nu krijg ik van J.J. z'n vriendin GRID in mijn schoot geworpen (zie kader).

GROTE NAMEN

Wederom zul je mij niet horen klagen want net als J.J. zit ik graag achter het stuur van snelle bolides. Toch heb ik niet de drang om iedere nieuwe racegame grijs te spelen. Ik bijt me meestal één of twee keer per jaar vast in een titel en rij en tune (indien mogelijk) me dan een ongeluk. In het bijzonder grote namen als Gran Turismo Forza Motorsport, Need For Speed, Burnout en Ridge Racer. Toch ben ik redelijk selectief, en nu ik deze titels zo opnoem besef ik me dat Gran Turismo en Forza de enige games zijn die in de buurt komen van serieuze racing simulatoren.



Of de freaks die zich juist met simulatie series als FORZA, GTR en TOCA Race Driver bezighouden, zich door GRID aangesproken zullen voelen, is echter maar de vraag.
Misschien dat sommige van hen hun neus ophalen voor de relatief toegankelijke besturing en simpele physics van GRID, maar dat zou zonde zijn want GRID heeft speedfreaks veel te bieden. En ongeacht dat GRID meer arcade racer is dan zijn voorgangers, vraagt de actie evengoed om de nodige vaardigheid. Nadat J.J. mij had gewaarschuwd dat GRID meer draait om rammen en raggen dan met chirurgische precisie door de bochten snijden, knalde ik tijdens mijn eerste race het gas er op en dacht wel effe snel alles en iedereen achter mij te laten. Nou, ik kan je vertellen: GRID is allesbehalve simpel en hersenloos.
De focus op snelle toegankelijke actie neemt niet weg dat je zorgvuldig met het vermogen van de auto's moet omspringen en je aandacht erbij moet houden. Verkeerd een bocht inzetten heeft echter niet de dramatische gevolgen zoals dat bij GT en Forza het geval is. De balans tussen arcade en sim actie is dan ook best knap gevonden en vraagt precies genoeg van je concentratie.

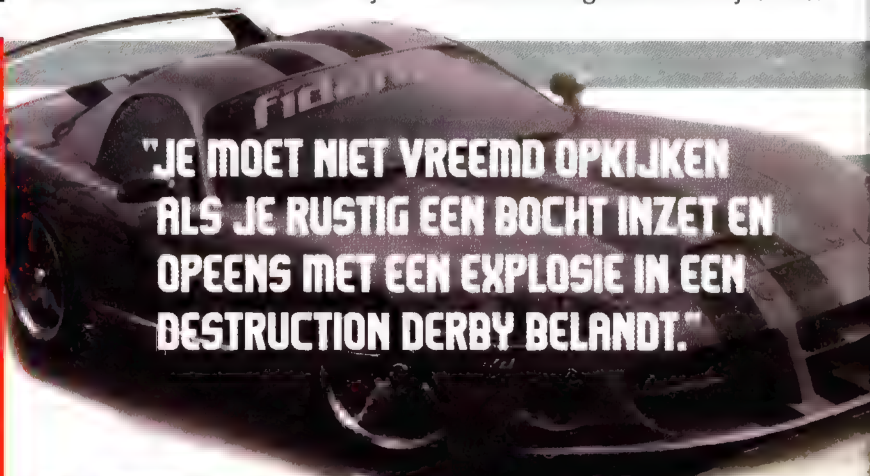
CHAOS

Niet alleen de physics gaan luchtig om met de regels die gelden op een circuit, ook de A.I. neemt het allemaal niet te serieus. Computerbestuurde tegenstanders rijden wel

GRID OF JE RELATIE?



Ik ben een workaholic en werk elk weekend door. Mijn vriendin gedoogt dit ziekelijke gedrag omdat zij zelf ook in het weekend werkt. Eens per half jaar eist ze echter 'quality time' in de vorm van een vakantie. En je voelt hem al aankomen, precies in die vakantie meldde Jeroen mij dat GRID klaar lag.
Ik kan je verzekeren dat ik zeer serieus overwogen heb de vakantie te cancellen, maar dan had mijn vriendin mij gecancelled. En dat is GRID niet waard. Net niet...
Deze ellende bracht me wel op een zeer treffende vergelijking. Kiezen voor GRID is namelijk ook een kwestie van principe. Ga je voor GRID dan ga je voor actie & fun en minder voor simulatie & realisme.
Ik weet zeker dat veel Race Driver-fans ietwat teleurgesteld over GRID zullen zijn. Het realisme uit die serie is inderdaad vervaagd. Codemasters heeft gekozen voor een meer arcade-achtige aanpak en dus kun je redelijk doldriest door een bocht knallen, zijn de physics niet overal geloofwaardig en maak je bizarre races mee.
Maar fuck that. GRID is nog lang geen Need for Speed. Om te winnen moet je nog steeds goed sturen en het schademodel is er niet voor Jan Lul. Maar godzijdank hoef je niet rondenlang op eieren te rijden omdat iets te veel naar links sturen een slippartij betekent.
Rot op met dat ultra-realisme. Ik ben er klaar mee. Ik ben er achter gekomen dat ik vooral race omdat ik snoeihard wil gaan en brute inhaalmanoeuvres wil maken. Als ik echt had willen racen, had ik mijn rijbewijs wel gehaald.
GRID brengt de ultieme mix van arcade en realisme. De crashes en brokstukken vliegen me om de oren en dat is honderd procent mijn schuld. Niet omdat ik iedereen domweg de weg af ram maar omdat ik gewoon de betere moves heb. En hoe vet is dat!!!
J.J.




Dit plaatje heette "Milan Replay". Ik dacht eerst aan een vrije trap van Seedorf of een inpissertje van Inzaghi.

GRID

STEVEN PROFITEERT VAN FAMILIEOMSTANDIGHEDEN







hun eigen race en kunnen individuele fouten maken, evengoed zullen ze het niet laten om jou te rammen als je onverhoopt voor hun bumper belandt. Fuck sportiviteit!
GRID is grafisch overigens schitterend en zowel de auto's als de tracks worden haarscherp in beeld gebracht. Dat neemt niet weg dat de combinatie van het stoere blur-effect op hoge snelheid en het agressieve rijgedrag van jouw tegenstanders er voor kan zorgen dat het tijdens botsingen allemaal erg chaotisch wordt.

SPEKTAKEL

Gelukkig betekent chaotisch in dit geval ook spectaculair, maar je moet niet vreemd opkijken als je rustig een bocht inzet en opeens met een explosie in een destruction derby belandt.
Een interessante toevoeging aan die chaos is het realistische schademodel, dat tevens zijn weerslag op de prestaties van de auto's heeft. Bumpers en andere onderdelen vliegen in het rond en als jij daar met je domme hoofd de volgende ronde overheen rijdt, kun je bijvoorbeeld je stuurinrichting beschadigen en met een dikke afwijking naar rechts of links eindigen.

Dit alles zorgde er voor dat ik opgelucht was zo gauw ik het andere tuig op de baan achter me had gelaten tijdens een race. Een gevoel dat werd opgevolgd door klamme handen als gevolg van de druk om de tegenstanders voor te blijven.

RACE DRIVER GRID



HALEN ALS

- Xbox 360 bezitter: Je na Forza 2 toe bent aan een nieuwe hoogstaande race ervaring.
- PS3 bezitter: Je GT5 Prologue te mager vindt om je mee te vermaken.
- PC bezitter: Je na jaren van serieus racewerk wel toe bent aan iets luchtigers.



Die gaan voor goud in Peking op 't onderdeel synchroon sliden met staande start.

OVERVLOED

Veel arcade racers vergrijpen zich aan fictieve sportauto's en steden waar routes met subtiele bochten zijn uitgestippeld. En of GRID nu wel of niet het arcade stempel mee krijgt, op het gebied van tracks en merken is het een volwaardige racegame.
De game kent drie regio's: Noord-Amerika, Europa en Azië, alsmede een grote verscheidenheid aan dikke auto's; van formule en touring klasse tot dikke Japanse tuners en ronkende muscle cars aan toe (fuck yeah, de nieuwe Challenger zit er in!).
Uiteraard heeft de indeling in regio's ook tot gevolg dat je een indrukwekkende selectie banen tot je beschikking hebt, en zowel door bekende grote steden scheurt als over serieuze circuits. In de World Events mode kun je aan korte races deelnemen, terwijl de Career mode trapsgewijs moet worden doorlopen door verzamelingen van races te winnen, waar ook driften onderdeel van is.
Al met al een enorm gevarieerde content.

CONCLUSIE

Het feit dat GRID meer arcade racer is dan de voorgaande Race Driver delen kan de game niet worden aangerekend. Dat zou ook belachelijk zijn, want de sterke graphics, enorme diversiteit aan auto's en banen en gevarieerde race events maken van GRID geheel terecht de trotse bezitter van een Gold Award. Zo, nu krijg ik tenminste geen boze J.J. op de stoep...



STEVEN

SCORE 90

De bonte verzameling aan race events in de Career mode is al in staat je lange tijd bezig te houden, maar de mogelijkheid om onbeperkt online door te raggen is natuurlijk helemaal niet te versmaden.

RACEDRIVER: GRID
PS3 / XBOX 360 / PC
CODEMASTERS
1 - 2 SPELERS & ONLINE
JUNI 2008

3+



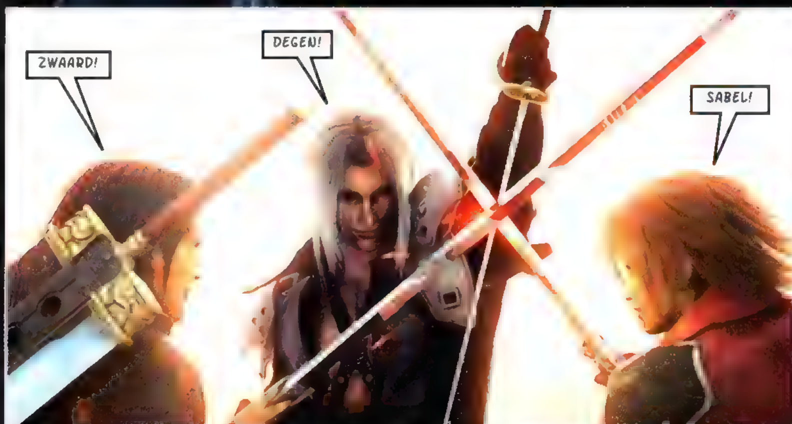
POWER UNLIMITED GOLD

STEVEN VIERT ORANJEFEEST BINNEN

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

Het principe van een PSP is kennelijk aan Steven verloren gegaan, want toen hij Crisis Core – Final Fantasy VII moest spelen bleef hij hardnekkig binnenshuis. Of zou dat een andere reden hebben gehad...

Koninginnedag ging dit jaar aan mijn neus voorbij omdat het nogal chaotisch was in aanloop naar de deadline. Maar aangezien een van de grote schuldigen Crisis Core was, ben ik daar niet al te rouwig om geweest. Volgend jaar is er immers weer de gelegenheid om bier op me te laten morsen door boeren met domme oranje hoeden op. En zoals ik in mijn preview al had laten ontvallen, de kans om na al die jaren de wereld van Final Fantasy VII wederom te bezoeken, laat ik niet aan mijn neus voorbij gaan.



Omdat ze 't nooit eens konden worden over wie de afwas moest doen, deden ze een aangepaste versie van 'steen - papier - schaar'.

HERKENNING

Als tijdens het opstarten van Crisis Core oude bekende deuntjes uit de bescheiden speakers van de PSP tetteren, beginnen de vlinders in mijn buik te fladderen en wordt mijn liefde voor FFVII meteen weer aangewakkerd. En laten we eerlijk wezen, nostalgie en herkenning zijn natuurlijk ook de belangrijkste wapens van Crisis Core. Dat zegt niet noodzakelijkerwijs iets negatiefs over de gameplay, maar de inmiddels legendarische setting en gastoptredens van bekende gezichten zijn natuurlijk voor de vele FFVII fans een grote trekpleister. Desalniettemin kent Crisis Core zijn eigen identiteit, mede door de subtiele aanpassingen op de vormgeving en door de aanwezigheid van mobiele telefoons en andere eigentijdse elementen.

> "DE TOEGANKELIJKE GAMEPLAY ZORGT ER VOOR DAT CC EEN PERFECT REISMAATJE IS."

ZACK

De belangrijkste factor voor het neerzetten van de eigen identiteit van Crisis Core is hoofdpersoon Zack, die er in z'n eentje voor zorgt dat de game niet aanvoelt als een simpel extra verhaaltje in dienst van FFVII.



Ondanks dat de beste man voorzien is van het standaard Square Enix piekhaar, net als Cloud in dienst is van het dubieuze bedrijf Shinra en in eerste instantie een overschot aan enthousiasme ten toon stelt, wordt hij naarmate het verhaal vordert een van de drijvende krachten van Crisis Core. Dankzij zijn innemende aard past hij perfect in het rijtje van charismatische personages die FFVII kenmerken. Om deze reden voelen zijn interacties met populaire types als Cloud, Aerith, Tifa en Sephiroth niet als een inbreuk op de gevestigde orde, maar raken deze cut-scenes de juiste snaar.
Het feit dat er veel aandacht is besteed aan de vele filmpjes is uiteraard geen verrassing. Immers, fans nemen geen genoegen met een FF game zonder hoogwaardige computeranimatie. En de spectaculaire onderbrekingen die het verhaal vertellen, behoren tot de beste die


Slechts één jurylid gaf deze deelnemers aan het intergalactisch kampioenschap Neus fluiten voor Paren, een krappe voldoende.

MATERIA

In grote lijnen is de mogelijkheid om met items, wapens en armor in de weer te gaan flink aan banden gelegd in Crisis Core. Je kunt slechts met accessoires aan de slag, en dat is een gemis voor de RPG liefhebber die net als ik graag met de uitrusting van de personages loopt te rommelen. Gelukkig biedt het Materia systeem, dat net zoals in FFVII de kracht van de helden aanzienlijk kan verrijken, enige troost. Ik heb destijds na het uitspelen van FFVII behoorlijk wat tijd gestoken in het vergaren van speciale Materia en ook in Crisis Core spelen deze magische voorwerpen een belangrijke rol. Zeker tegen het eind van het spel is het zaak zorgvuldig om te gaan met jouw vergaarde Materia, eventueel bepaalde speciale combinaties te maken en te zorgen dat de juiste Materia voor de juiste missie zijn uitgerust.






Het commanderen van deze machine luistert zeer nauw, en dat werd Zack bijna noodlottig, toen iemand riep: "schiet eens op Zack!"

een FF deel ooit hebben gesierd. Daarnaast zijn ook de cut-scenes draaiende op de ingame engine van hoge kwaliteit. De omgevingen en personages zijn eveneens scherp en gedetailleerd en spetteren van het schermpje af. Crisis Core is dan ook een van de mooiste PSP games tot op heden.

VECHTEN

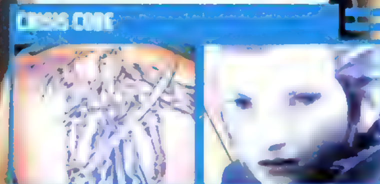
Technisch en visueel vertoont Crisis Core dus de gewenste overeenkomsten met de FF serie, en in het bijzonder met het zevende deel. Op het gebied van gameplay daarentegen is wel een grote breuk met FFVII ontstaan.
Ik kan me voorstellen dat iedereen die thuis een klein FFVII altaar in zijn of haar kamer heeft staan, wel even zal moeten slikken als je voor de eerste keer met vijanden wordt geconfronteerd. Ik moest zelf ook even doorbijten eer ik de charme van het gevechtssysteem inzag. Het is makkelijk om door ervaringen met FFVII, en de verwachtingen die een FF deel in het algemeen schept, Crisis Core af te doen als een simpele en verwaterde RPG, maar na enkele missies werd de actie verrassend verslavend, en de toegankelijke aard van de gameplay zorgt er wel voor dat Crisis Core een perfect reismaatje is.
Gevechten vinden nog altijd willekeurig plaats zonder dat je vijanden ziet aankomen. Je kunt wel rondlopen tijdens een gevecht in een afgebakend gebied, met de schouderknoppen een handeling selecteren en deze met een druk op de knop uitvoeren. Tevens is er de mogelijkheid om te blokken en te ontwijken, waardoor de actie aanvoelt als een real-time gebeuren (terwijl dit in werkelijkheid niet het geval is).
Toegegeven, deze gameplay kan het eerste deel van het spel verzanden in het nodige geram op de X knop, maar zelfs onder die omstandigheden is het vermakelijk om door de vele tegenstanders heen te hakken die je tijdens jouw missies tegenkomt. En als de actie gaandeweg om actiever gebruik van de aanwezige skills vraagt, wordt de drang om het avontuur te volgen alleen maar groter.

DIGITAL MIND WAVE

Iedere FF game wordt voorzien van een uniek gameplay element, maar voor Crisis Core is niet een of ander ingewikkeld spelbord in het leven geroepen waarmee je nieuwe skills opent of aanleert.
In lijn met de luchtige gameplay, is de actie in Crisis Core van het Digital Mind Wave kansspel voorzien. Tijdens het vechten gaan er drie wielen draaien waar twee variabelen op worden weergegeven, bestaande uit een gezicht van een bekend personage en een cijfer. Als de drie wielen bij het tot stilstand komen een geslaagde combinatie uitlijnen, word je verwend met één van de vele mogelijke bonussen.
Zo is de DMW verantwoordelijk voor het uitvoeren voor Limit Break aanvallen, bekend uit FFVII. Deze extreme combinaties van skills hakken vijanden volledig in de pan. Maar deze killer moves vragen ditmaal dus niet om een bepaalde handigheid van de speler. Het uitvoeren van Limit Breaks komt puur op geluk aan.
Apart is de keuze om eveneens het verkrijgen van nieuwe levels aan de DMW te koppelen. Hierdoor zul je soms een tijdje op hetzelfde level blijven hangen, om dan opeens in korte tijd twee of drie levels te stijgen. Een keuze die verrassend genoeg prima uitpakt.
Tenslotte zijn er ook andere tijdelijke bonussen op jouw krachten mogelijk.







HALEN ALS

CONCLUSIE

De belangrijkste vraag is natuurlijk of Crisis Core de Final Fantasy VII naam waardig is. En ondanks dat de gameplay zijn eigen weg is ingeslagen, zorgt de uitvoering van de actie er voor, tezamen met de hoge kwaliteit van het verhaal en de beelden, dat ik niet anders kan dan deze vraag volmondig met 'ja' te beantwoorden.


STEVEN

SCORE 91

Vergeleken met voorgaande FF delen is Crisis Core iets aan de korte kant, maar voor een PSP game is Crisis Core weer aan de grote kant. Een slordige twintig uur gameplay op zak hebben is natuurlijk geweldig, en dan reken ik nog niet eens alle extra missies mee.

CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII
PSP
SQUARE-ENIX / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
16+



OKAMI

Okami was op de PS2 een artistiek hoogtepunt, maar scoorde desondanks (of juist daardoor?) slechts matige verkoopcijfers. Jurjen speelde de versie voor de Wii, en hoopt dat de game door deze nieuwe release wat meer aandacht krijgt. Dat zou zeker verdiend zijn.

Okami lijkt op het tekenfilmavontuur Viewtiful Joe (van dezelfde makers), maar de gelijkenis met Japanse waterverfschilderijen springt eerder in het oog.
Stel je voor dat zo'n platte Japanse schildering driedimensionaal wordt, en dat je er binnen kunt lopen om je te vergapen aan de weelderige details.

"NA DE EERSTE FRUSTRERENDE UREN, BEN IK VAN OKAMI GAAN HOUDEN."

Waar je loopt, schieten grasspietjes uit de grond. Sommige zwarte lijnen zijn extra dik aangezet, alsof het penceel waarmee je omgeving is geschilderd hier dichter tegen het rijstpapier is gedrukt. Er vallen rozenblaadjes uit de hemel.
Het is een voorrecht in zo'n bijzondere wereld een Zelda-achtig avontuur te mogen beleven.

ONEERBIEDIGE OPMERKINGEN

Jazeker, er is hier sprake van een Zelda-achtig avontuur.
Je bestuurt een wolf met in zijn pels een kleine helper die nogal oneerbiedige opmerkingen maakt. Alleen dát al zou de Zelda-speler bekend voor moeten komen.
Net als in Zelda volg je aanwijzingen en opdrachten van je hulpje en andere vreemde snuiters om steeds weer nieuwe voorwerpen en vaardigheden te verwerven. Aldus verdrijf je de verziekende duisternis uit diverse gebieden van een uitgestrekte wereld.
Maar Okami is geen Zelda. Subtiel verschil: in Okami ligt de nadruk wat minder op vechten en puzzelen, en wat meer op praten, zoeken en verkennen.
Minder subtiel verschil: Okami laat je de (letterlijk!) creatieve mogelijkheden van een goddelijk penseel benutten.

MIERENNEUKEND STRENG

Je kunt met een druk op de B-knop de wereld stilzetten om met je goddelijke penseel dingen toe te voegen of juist kapot te maken. Je bedient het penseel met de aanwijsfunctie van de Wii-afstandsbediening.
Zo kun je bijvoorbeeld een snelle streep over een boom trekken om deze om te hakken. Als verdere vermogens van je penseel zijn ontgrendeld, kun je ook bommen bij muren tekenen of windvlagen bij molentjes.
Trek eens een lijn van een bloem, vlam of waterpartij naar een ander object, en zie wat er gebeurt.
Het voelt echt als magie als je krabbels zich in de spelwereld manifesteren.
Probleem is wel dat het penseel zich nogal schokkerig laat hanteren en het spel mierenneukend streng is bij het interpreteren van je krabbels.

DERTIG OF VEERTIG

Ik vind het niet erg om drie of vier keer iets opnieuw te proberen, maar als ik iets dertig of veertig keer moet overdoen en het is dan nog niet goed, krijg ik zin om af te haken. Wat heb ik gevloekt. Gelukkig zette ik door en kreeg ik de technieken in de vingers. Na de eerste, door frustratie getekende, uren ben ik dan ook enorm van Okami gaan houden. De stijl, de muziek, de humor, zelfs het verhaal liet ik met genoegen over mij heen komen. Topkwaliteit in alle facetten.
Het is alleen jammer dat bij het overzetten van de PS2 naar de Wii niet wat meer aandacht is besteed aan de penseelbesturing, want die had veel beter gekund.

JURJEN GEBRUIKT ZIJN GODDELIJKE PENSEEL



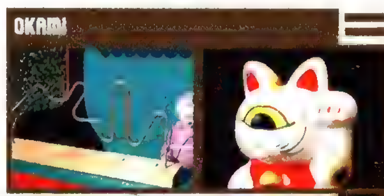






PS2 VERSUS Wii

De beelden in de Wii-versie verschijnen in breedbeeld (16:9) en zijn wat scherper (480p), met diepere kleuren en zwartere randen. Maar door het blekere, meer grijze uiterlijk en enkele subtiele effecten die in de Wii-versie ontbreken of minder domineren, komt de "geschilderd op papier"-illusie in de PS2-versie beter tot zijn recht (zie screen).
Dat je in de Wii-versie het penceel niet met een stick maar met bewegingen van de afstandsbediening kunt gebruiken, spreekt tot de verbeelding, maar levert ook veel ergernis op.



HALEN ALS

- Je na Twilight Princess wel weer eens toe bent aan zo'n heerlijk uitgebreid en betoverend avontuur.
- Je niet meteen gillend gek wordt als een enkel, slecht uitgewerkt spelaspect veel geduld en doorzettingsvermogen vereist.
- Je de game nog niet bezit voor je PS2.

CONCLUSIE

Deze game is eigenlijk een 92 waard, maar ik heb mij in de eerste uren van het spel zo enorm geërgerd aan het niet goed herkennen van mijn penseelstreken, dat ik toch drie puntjes wil aftrekken.


JURJEN

SCORE **89**

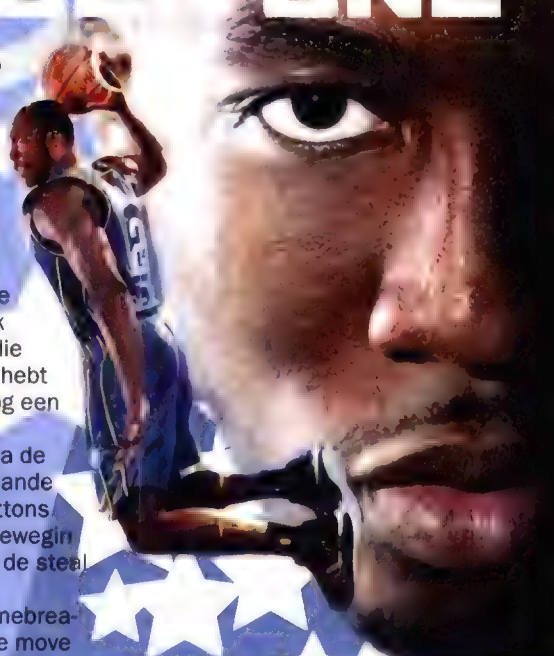
Na twintig uur lijkt het spel voorbij… maar dan gaat het avontuur gewoon nog twintig uur verder!

OKAMI
Wii
CLOVER STUDIO / READY AT DAWN / CAPCOM / NOBILIS
1 SPELER
OUT NOW
12+

NBA BALLERS CHOSEN ONE

Omdat J.J. het liefst een neger van 2.07 met springverenkuiten was geweest, maar tot zijn spijt een gedrongen bleekscheet met ballonkuiten is, krijgt hij als troost altijd de basketbalgames. Zeg maar een stukje rouwverwerking.





Ik zweer het je. Op de lagere school, toen de juffies aan ons vroegen wat we later wilden worden, antwoordde ik, waar de rest dokter of piloot riep, een 'springneger'. Tja, als je 11 bent, doe je nog niet aan politieke correctheid. En ik had die gasten van de NBA op TV voorbij zien vliegen, en daar zat geen blanke bij.

STOER

Anyway, het is allemaal anders gelopen maar de liefde voor het basketbal is altijd gebleven. De NBA 2K-serie van Take 2 ligt steevast in de buurt van mijn consoles en de Street-serie van EA komt te voorschijn als er vrienden langskomen. Midway heeft eveneens een geschiedenis als het gaat om (arcade) basketbalgames, zoals de prima NBA Jam-serie. NBA Ballers Chosen One is een soort NBA Jam



in een modern jasje. Het heeft ook veel weg van de NBA Street-serie waar de stoere kant van het basketballen getoond wordt (veel trashtalk, veel gedribbel en vooral veel knalharde dunks en blocks).
Midway is zo slim geweest om NBA Street niet exact na te maken; in NBCO draait het namelijk om potjes één tegen één, twee tegen twee én één tegen één tegen één. Jij speelt daarbij steeds als jezelf tegen de echte spelers uit de NBA.

MORTAL KOMBAT

Opmerkelijk is de invloed van de Mortal Kombat reeks. Net als bij MK draait NBCO namelijk om actie-reactie. Zorg dat je op het juiste moment de juiste move maakt en jij maakt de dunk in plaats van geblokt te worden. Herkenbaar zijn ook de tree van tegenstanders die je afwerkt en 'levens' die je hebt om het na een nederlaag nog een keer te proberen.
De besturing loopt prima. Via de analoge stick maak je allerhande fancy dribbels, terwijl de buttons goed zijn voor maffe schijnbewegingen, het schot, de rebound, de steal en de denderdunk.
NBCO heeft verder een 'Gamebreaker' waarbij je een hele vette move in filmvorm krijgt, plus een soort megamove die je als opponent kunt doorbreken als je op het juiste moment via een Quick Time event op de knop drukt.
De actie is zeer hectisch, helemaal als je één tegen één tegen één speelt en je dus met z'n drieën tegelijk probeert te scoren. En het wordt nog maffer als je bij een rebound of score niet naar de driepuntlijn hoeft te lopen om een nieuwe aanval te beginnen, maar de bal meteen weer door het net mag slammen. Totale gekte!

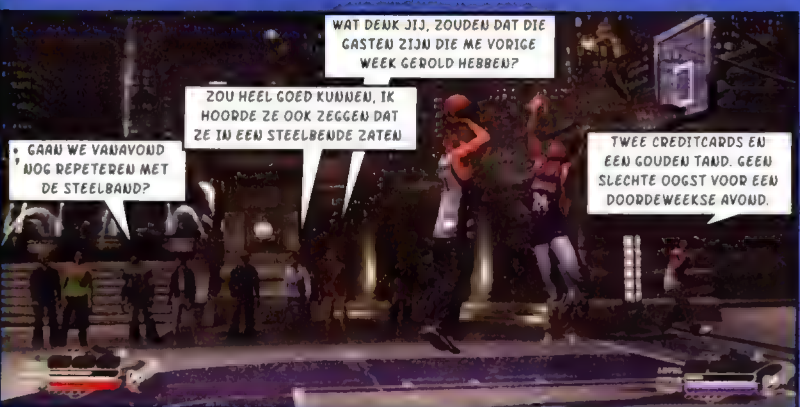
> "NET ALS BIJ VEEL VAN HUN ANDERE RECENTE GAMES, VERGEET MIDWAY DE BOEL NETJES AF TE MAKEN."

SLORDIG

Op zich dus veel originele ingrediënten voor een flinke pot fun. Maar net als bij veel van hun andere recente games, vergeet Midway de boel netjes af te maken. Gevolg is dat de graphics er niet uitzien, de camera soms tegenwerkt, je met dezelfde move keer op keer kunt scoren, de Story mode nep is en de A.I. door al die fuck ups te sterk.
Ik heb best lol met dit spel gehad, maar wel de lol van een man die zijn games gratis krijgt. En iedereen weet dat je acceptatiegrens bij gratis shit veel hoger ligt. Of je moet een pinnige asshole zijn...



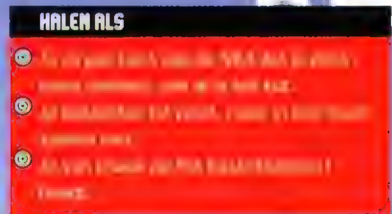
Die basketballende miljonairs zijn tegenwoordig zo verwend, dat ze eisen dat ze hun privé jets naast het veld mogen parkeren.



DE NEERGANG VAN MIDWAY

Ooit was Midway een gigant in gamesland. Met games als Space Invaders en Mortal Kombat maakten ze wereldwijd miljoenen gamers happy.
De laatste jaren glijdt de Amerikaanse publisher echter in recordtempo af naar een bedenkelijk niveau. Niet voor niets kreeg baas Zucker onlangs de zak omdat Midway onder zijn bewind 300 miljoen dollar had verloren.
En wees eerlijk: Mortal Kombat is door elke fighter voorbijgestreefd en van games als SpyHunter II en Area 51 werd je ook niet blij.
Wouter ging deze maand bij Midway langs om te checken of er sprake is van een ommekeer, want het is echt twee voor twaalf.

HALEN ALS





CONCLUSIE

Midway weet opnieuw een goed idee om zeep te helpen door de boel niet netjes af te maken. En daar helpen nog geen honderd denderdunks tegen.



JJ

SCORE 55

Als je de hele Story mode uitspeelt, ben je een bikkel, maar ik ben afgehaakt.

NBA BALLERS CHOSEN ONE
PS3 / XBOX 360
MIDWAY / CONTACT DATA
ONLINE 1 - 3 SPELERS
OUT NOW

3+

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

JEROEN GOOIT DE ZWEEP EROVER

Jeroen steekt niet onder stoelen of banken dat hij een zwak heeft voor Lego games. Vooral Lego Star Wars kon hem destijds bekoren, maar hoe beviel het hem om als Indiana Jones door een Lego wereld te avonturieren?

De insteek van Lego Star Wars was simpel: pak een enorm succesvolle filmserie, gooi er een Lego-sausje overheen, voeg wat verzamelaspecten toe en je hebt een heerlijk avontuur. Lego Star Wars onderscheidde zich door het aandoenlijke karakter, de gemakkelijke manier van spelen en natuurlijk het aspect dat je met je Lego Lightsaber Lego-poppetjes kon onthoofden!
Lego Indiana Jones is in feite identiek aan Lego Star Wars. Ontwikkelaar Travelers Tales heeft de Indiana Jones filmserie in hetzelfde malletje gegooid en daardoor is de verrassing helaas helemaal weg.
Het is dan ook weer knokken en schieten geblazen, terwijl je hier en daar wat puzzels oplost en je je helemaal suf spaart aan de diverse karakteristieke Lego-nopjes.
Het werkte voor Star Wars dus waarom niet voor Indiana Jones (of voor Batman die later dit jaar verschijnt) al ligt het zwaartepunt bij Lego Indy wat meer op de puzzels dan op de gevechten.

GEEN PERSOONLIJKHEID

Lego Indy is op één onderdeel echt de mindere van de Star Wars serie en dat is het gebrek aan kenmerkende tegenstanders. Terwijl je met je zweep door de jungle slingert of door grotten sluipt, zul je voornamelijk generieke krokodillen, spinnen, slangen of andere 'wezens' tegen het lijf lopen. Uiteindelijk zul je ook 'Duitsers' en inboorlingen te lijf moeten gaan, maar ook die zijn een stuk minder aansprekend dan de Stormtroopers uit Lego Star Wars. Dit gebrek aan persoonlijkheid maakt Lego Indy dan ook een stuk minder leuk om te spelen. Je mist gewoon het toffe gevoel van knokken met je lightsaber terwijl je zij aan zij vecht met de filmhelden, Han Solo, Luke of Obi Wan. Daarnaast ontbreken zoals gezegd de aansprekende vijanden zoals genoemde Stormtroopers en natuurlijk iemand als Darth Vader.

LAGER

Het gebrek aan een eigen gezicht en het ontbreken van kenmerkende personages en vijanden is de voornaamste reden dat ik Lego Indy wat lager inschaal dan Lego Star Wars. Verder is Lego Indy echter een hele degelijke game die wat betreft de spelelementen in feite weinig onderdoet voor de Star Wars serie.

LEGO INDIANA JONES







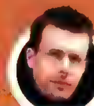
HALEN ALS

- Je Lego Star Wars helemaal de bom vond.
- Je thuis ook Indiana Jones Lego hebt
- Je op zoek bent naar een vermakelijk spelletje dat je in co-op kunt spelen.

> "JE MIST GEWOON HET TOFFE GEVOEL VAN KNOKKEN MET JE LIGHTSABER TERWIJL JE ZIJ AAN ZIJ VECHT MET HAN SOLO, LUKE OF OBI WAN."

CONCLUSIE

Lego Indy's grootste nadeel is het gebrek aan karakteristieke personages, hierdoor voelt het avontuur leeg aan. Ik heb het vermoeden dat Lego Batman, met name door bad guys als The Joker en Catwoman, straks meer tot de verbeelding zal spreken.


JEROEN

SCORE **70**

Je bent er opzeker een uur of tien zoet mee, maar als je echt alles gaat verzamelen wat los en vast zit, dan kun je er nog een uurtje of vijf à tien bij op tellen.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES
XBOX 360 / PS3 / PC / Wii / PSP / DS / PS2
TRAVELERS TALES / LUCAS ARTS / CONTACT DATA
6 JUNI 2008

3+



NIEUW

Natuurlijk zijn er nieuwe zaken aan de game toegevoegd. Denk daarbij aan meer bestuurbare voertuigen of voorwerpen die je mee kunt dragen, zoals een schep of een moersleutel. Deze zijn dan weer nodig om zaken op te graven of te repareren. Daarnaast kun je ook wapens van in elkaar gemepte vijanden gebruiken.





DRAGON QUEST SWORDS

Voor trouwe Nintendo-volgelingen als Jurjen is het leuk als een franchise die op de NES is begonnen na jarenlange afwezigheid weer eens een console van Nintendo aandoet. Naast zijn stuk over Ninja Gaiden, wilde hij in PU daarom ook nog wat kwijt over Dragon Quest Swords.

Nu hebben we Dragon Quest hier in Nederland natuurlijk nooit gemist, omdat die games nooit in onze regio zijn uitgebracht (uitgezonderd deel 8 op de PS2).
Toch is dit een best wel grote en belangrijke RPG-serie van Square-Enix, eentje die in verkoopaantallen slechts weinig onderdoet voor Final Fantasy.
Dus is het niet zonder een licht gevoel van opwinding dat ik de Wii-controller op mijn scherm richt om Dragon Quest Swords te beginnen.

EERSTE-PERSOONS PERSPECTIEF

Het avontuur kenmerkt zich door een eerste-persoons perspectief, waarin je de Wii-afstandbediening als een zwaard door de lucht kunt zwiepen om de monsters in beeld te treffen.
Afhankelijk van het soort monsters



en hun formatie, kun je ervoor kiezen om horizontale, verticale en diagonale slagen uit te voeren. Je kunt ook op A drukken om een vizier op een vijand vast te zetten, of B ingedrukt houden om een schildje te laten verschijnen, bijvoorbeeld om een aanvliegend projectiel te blokkeren.
Het werkt allemaal prima en het is leuk om te doen. In ieder geval is het eens wat anders dan de uitgekauwde vechtsystemen die normaliter in RPG's worden gebruikt.

MISLEIDEND PREDIKAAT

Nu heeft een RPG natuurlijk meer nodig dan een goed werkend en vermakelijk vechtsysteem, en dan valt DQS een beetje door de mand. Of eigenlijk blijft het spel nogal oenig in de mand liggen, bij gebrek aan gewicht.
Door de mogelijkheden om de personages te versterken enzo, moeten we dit spel wel onder de noemer RPG scharen, maar dit is een misleidend predikaat. Immers, van een RPG verwacht je diepgang in keuzes en mogelijkheden, en daar ontbreekt het hier nogal aan.
De keuzes en mogelijkheden zijn er wel maar op een erg oppervlakkig en voor de hand liggend niveau. Uitdaging ontbreekt. De game speelt nog nét niet zichzelf.

ACHT UUR

Leuk voor jonge, beginnende gamers die eens een laagdrempelige RPG willen proberen. Leuk voor liefhebbers van eenvoudige actiespellen. Leuk voor de mensen die de Wii voor Wii Sports hebben gekocht en wel eens wat anders willen.
Dit soort doelgroepen zal de speelduur van acht uur ook wel acceptabel vinden.

Maar wanneer je al eens wat games uit de Final Fantasy- of Tales-serie hebt gespeeld, is dit niet iets om in huis te halen.
Voor een volwaardige Dragon Quest moeten wij Nintendo-volgelingen wachten op het DS-deel, dat later dit jaar in Europa verschijnt.

CONCLUSIE

Leuk aangeklede en laagdrempelige zwaardvechtfun, maar voor een RPG brengt dit spel te weinig gewicht mee.

JURJEN — SCORE 64

Na acht uur ben je er wel doorheen.

DRAGON QUEST SWORDS
Wii
SQUARE-ENIX
1 SPELER
OUT NOW
12+

DS

RONDO OF SWORDS

Als 't weer het een beetje toelaat, gamed Jurjen graag buiten. En dan het liefst spelletjes waarin hij zelf het tempo kan bepalen, zodat hij rustig onderuitgezakt over zijn volgende zet kan nadenken. Strategische spelletjes als Fire Emblem en Rondo of Swords, bijvoorbeeld.

De naam Fire Emblem is inmiddels gevallen. En terecht, want daar kunnen we in dit geval niet omheen. Rondo of Swords is qua opzet en uiterlijk namelijk vrijwel identiek aan Fire Emblem.
Middeleeuwse omgevingen zijn met lijnen in roosters veranderd. Als je aan de beurt bent, moet je je eigen ridders en tovenaars zo slim mogelijk over de vakjes verplaatsen om de vijand te verslaan.
Ben je niet bekend met Fire Emblem? Dan kun je beter niet aan



Luna betekend "maan". Nou, dan is ze wel in haar laatste kwartier.

Rondo of Swords beginnen. De game is namelijk veel moeilijker dan FE en ook door de gebrekkige introductie veel hoger qua instapniveau.

NIEUW VECHTSYSTEEM

Ben je zo'n ervaren strateeg die gameplay zoals in Fire Emblem helemaal in de vingers heeft, dan is de aanschaf van Rondo of Swords het overwegen waard.
Naast de hogere moeilijkheidsgraad zal het nieuwe vechtsysteem je vast wel aanspreken. Je kunt geen directe fysieke aanvallen kiezen, je personage zal een vijand automatisch aanvallen als je door hem heen beweegt. Daarvoor moet ergens achter deze vijand dus wel een vakje open zijn om op te landen.
Je kunt je pad soms ook door twee, drie of zes vijanden trekken. Vervolgens zie je op je bovenste scherm hoe je krijger door ze heen rent en op ze in hakt. Zoiets geeft bevrediging.

Als je je pad door een bondgenoot laat lopen, kan het zijn dat deze je kracht versterkt. Je kunt hiervoor skills kopen en instellen enzo. De keuzemogelijkheden gaan behoorlijk diep.

VERFRISSEND

Als er iets mankeert aan de Fire Emblem-serie, dan is het dat de games allemaal zoveel op elkaar lijken. Wat dat betreft is het verfrissend om eens iets als Rondo of Swords te spelen. Het is hetzelfde, maar dan heel anders.
Door de hogere moeilijkheidsgraad, het nieuwe vechtsysteem en complexere keuzemogelijkheden moet je echt weer op nieuwe manieren denken en van alles uitproberen.
Het spel is niet zo perfectionistisch doordacht en afgewerkt als Fire Emblem. De mogelijkheden om informatie op te vragen schieten hier en daar te kort, en het evenwicht tussen de verschillende personages (boogschutters en tovenaars bijvoorbeeld) is soms een beetje zoek.
Maar toch is dit een aanrader voor elke liefhebber van een pittige Strategy RPG.

CONCLUSIE

Het nieuwe vechtsysteem en de aangenaam hoge moeilijkheidsgraad maken dit een interessante aanschaf voor mensen die Fire Emblem al menigmaal binnenstebuiten speelden.

JURJEN — SCORE 76

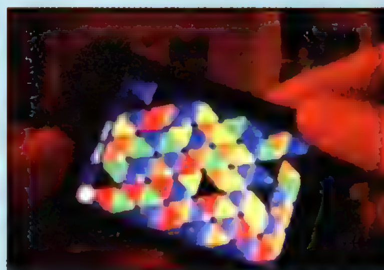
Als je de tijd voor het opnieuw spelen van missies (omdat je werd verslagen of omdat je meer ervaringspunten wilde verdienen) meerekent, ben je hier wel veertig uur mee zoet. En het verhaal heeft verschillende einden.

RONDO OF SWORDS
DS
SUCCES / ATLUS
1 SPELER
OUT NOW
12+

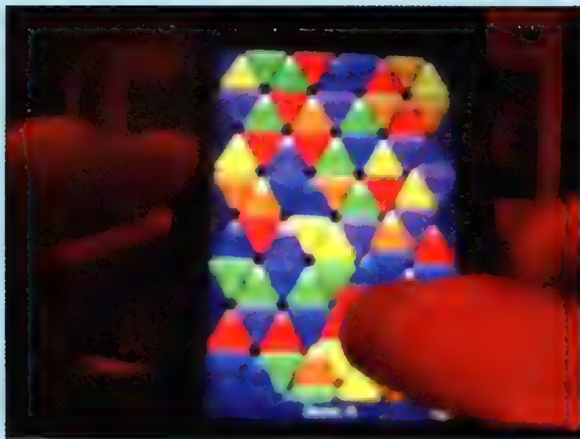
IPHONE

TRISM

Misschien beginnen jullie het vervelend te vinden dat we voor de zoveelste keer berichten uit de iPhone hoek, maar bekijk het eens van de zonnige kant; dit spelletje, TRISM genaamd, zou ook niet misstaan op een andere telefoon met bewegingsherkenning.



Het homebrew spelletje Trism lijkt binnenkort daadwerkelijk een release te gaan krijgen voor de iPhone.



De game is de zoveelste Bejeweled kloon, en het is dan ook weer de bedoeling om drie of vier symbooltjes op een rij te maken, ditmaal gekleurde driehoekjes. Het verschuiven is deze keer niet zoals in bejeweled een kwestie van twee diamantjes van plaats verwisselen, nee, ditmaal verschuif je de hele rij diagonaal naar boven of beneden. Voor een beter begrip hebben we een paar screendumps van een YouTube filmpje gebruikt. Dit onderdeel bestuur je door middel van je vingers, dus touch-screen.
Het leukste is echter dat iedere keer als je een paar driehoekjes wegspeelt, er andere driehoekjes naar beneden vallen, en hoe dat gebeurt, hangt af van hoe je de iPhone vasthoudt. Je kunt hem schuin naar links of rechts vasthouden, of zelfs op z'n kop.
Zo kun je al puzzelend vanuit een ander perspectief bekijken wat de beste manier is om de grote leegte op te vullen.
Geweldig? Wij dachten van wel. Zie je het al voor je op de DS? Of misschien je eigen andere mobieltje?

MaffeMugShot

Hé is dat niet een Pinata? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Leon Kempers. Hij wint een vette goodie.



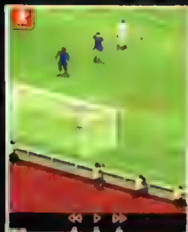
GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement. (spellen kunnen per toestel verschillen).

EURO 2008

EA MOBILE.EA.COM

Het EK voetbal zit er weer aan te komen, en jongens wat hebben we er zin in. Bij EA weten ze dat ook en dus poepen ze er zoals gebruikelijk weer een lekkere nieuwe Euro voetbalgame uit voor zo'n beetje alle systemen, inclusief de mobiel.
De meer dan behoorlijke 07 versie van de FIFA serie is als basis genomen, maar men heeft er beslist nog wat grappige zaken aan toegevoegd.
Een voorbeeld daarvan zijn de contextgevoelige eigenschappen. Het is nu mogelijk om een mannetje te passeren als je hem dicht genoeg genaderd bent. Er verschijnt dan een icoon boven het hoofd van je speler, en als je dan op 't juiste moment op de 5 toets drukt, zal jouw speler een passeerbeweging maken. Dit geldt ook voor slidings of schoten op doel, waarbij je nu zelf de hoek kunt bepalen.
Goede verbeteringen dus, aan een sowieso al toffe game.



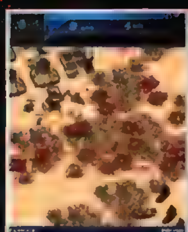


SCORE: 8

COMMAND AND CONQUER 3

EA MOBILE.EA.COM

Ja, ja, ook Command and Conquer is van de partij op de mobiel. Basissen bouwen, mannen trainen en lekker oorlogje voeren dus. Dit alles onder het genot van bizar goede graphics, voor zover je daarover kunt spreken bij een mobieltje.
Helaas zijn die graphics het enige punt waarop deze game excelleert. Want als we C&C 3 gaan vergelijken met andere strategiegames voor de mobiel dan valt deze jongen helaas in het water. Een game als Townsmen bijvoorbeeld is een stuk beter, als je kijkt naar de interface en de manier van spelen. Dat C&C 3 heel veel opties biedt, kan daar helaas niets aan verhelpen.
Afgezien van de vele mogelijkheden die het spel biedt, is de gameplay wel erg simpel gehouden: basissen bouwen en dan tank rushes uitvoeren. Niets meer en niets minder en dat vinden wij toch wel een beetje een gemiste kans.





SCORE: 6

GRATIS

DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER



Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

INTERNATIONAL KARATE

WII VIRTUAL CONSOLE

Ha leuk, je kunt op de Wii nu ook Commodore 64-spelletjes downloaden. Had jij in de jaren tachtig ook zo'n beige beest in huis? Dan zal je net als wij glimlachen bij de gedachte aan de computertaal BASIC, krakerig jengelende cassettebandjes en het spelletje International Karate.

International Karate is een van de eerste C64-games die voor de Wii beschikbaar komt, en we hebben ons gek geglimlacht. Die piepjes, die pixels, wat een gedateerde zooi. Maar wat knap ook, dat mensen in 1986 met zulke beperkte middelen een vechtspel met zowaar enige diepgang konden scheppen.

Het is typisch de sport karate die het spel je laat beleven, de strijd staat om de haverklap stil en alles komt neer op het inzetten van je moves met de juiste timing en afstand.





€ NNB SPELERS 1 - 2 SCORE



WONDER BOY

WII VIRTUAL CONSOLE

Deze versie van Wonder Boy verscheen oorspronkelijk voor het Master System. Het is een behoorlijk getrouwe overzetting van het Wonder Boy-spel dat in die tijd populair was in de speelhal.

Verwacht een archetypisch platformspel, waarin je van links naar rechts loopt en springt om vijanden en gaten in de weg te passeren. Opvallendste aspect is het meedogenloze momentum van je poppetje, waardoor je constant moet tegensturen als je een welgemikte sprong op een platform niet wilt vervolgen met doorglijden en doodvallen aan de andere kant.

Er is een flinke variatie aan uitdagingen, en het is leuk weer eens zo'n game te spelen waarin je werkelijk skills moet ontwikkelen om al die hindernissen te kunnen passeren. De vormgeving doet ook vandaag nog plezierig aan, met duidelijk afgebakende vormen en helder kleurgebruik.





€ NNB SPELERS 1-2 SCORE



ACTRAISER

WII VIRTUAL CONSOLE

Actraiser mixt een loop-en-hak-spel met een godsimulator. Of eigenlijk worden deze twee genres niet gemixt maar afgewisseld. Telkens als je een zijwaarts scrollend zwaardvechtlevel hebt voltooid, krijg je het vermogen om in een bovenaanzicht de wereld verder naar je hand te zetten en je volk aan te sporen om hun steden uit te bouwen. Daarbij moet je ook nog eens met een halfnaakt engeltje over de plattegrond vliegen en schieten om te voorkomen dat monsters je stadsbewoners te veel hinderen.

Het klinkt als een hopeloos allegaartje aan speelstijlen maar 't werkt wonderlijk wel. Probleem is dat sommige van de vechtlevels naar hedendaagse maatstaven onredelijk veeleisend zijn, hetzelfde geldt voor enkele van de puzzels om een bepaalde stad tot wasdom te brengen.

De destijds spectaculaire graphics maken anno 2008 geen indruk meer, maar de Mozart-achtige tingeltangelmuziek is nog steeds fantastisch.





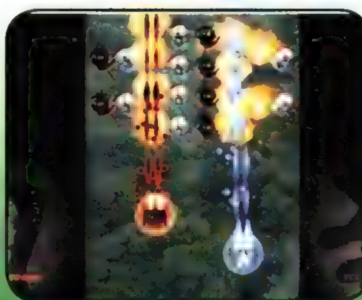
800 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



IKARUGA

XBOX 360-XLA

Wellicht dat je Ikaruga nog wel kent, want hij is al eens verschenen op de GameCube (van de hand van Treasure). Moeilijk is ie zeker, maar het spel is 't zonder meer waard om goed in de vingers te krijgen.
Als speler bestuur je een ruimtescheepje en vuur je salvo's van zwarte en witte kogels af op alles wat beweegt. Op jouw beurt zul je allerlei kogels en laserstralen die op je afgevuurd worden moeten ontwijken, hoewel er ook andere strategieën zijn om te overleven.
Je kunt je schip namelijk eenvoudig van kleur veranderen en op die manier kun je gelijk gekleurde kogels en lasers absorberen.
De game is snel, net als de kogels die om je oren vliegen, maar laat je daardoor niet afschrikken want Ikaruga is een niet te versmaden arcade shooter die elke rechtgeaarde gamer gespeeld moet hebben.



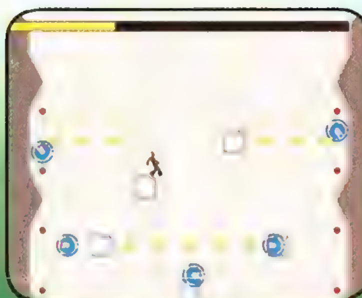

800 MS POINTS — SPELERS 1 - 2 — SCORE



N+

XBOX 360-XLA

N+ is anders, het is een soort platformer maar dan eentje waarbij je de zwaartekracht goed onder controle dient te hebben en je snelheid goed dient in te schatten.
Je zult als pixel-ninja moeten springen, rennen en klimmen. Het zijn niet allemaal even gebruikelijke bezigheden voor een ninja, zeker niet als je je ook nog eens bezig moet gaan houden met het verzamelen van "muntjes" en het overhalen van schakelaars om deuren naar een volgend level te openen.
De gameplay is verder vrij basic, maar álles klopt gewoon. Het stijltje heeft iets hips zonder te veel te willen maar vooral de uitwerking ervan doet je verlangen naar meer, veel meer.



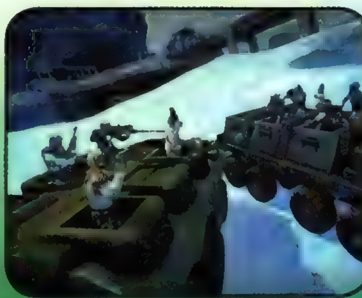

800 MS POINTS — SPELERS 1 — SCORE



WARHAWK OPERATION BROKEN MIRROR

PS3 - PSS

Het is weer zover, er ligt een nieuw boosterpack voor Warhawk in de PlayStation Store op je te wachten, en dames en heren, hij is weer om van te smullen.
De map die in dit pakket steekt is zo prachtig wit dat je haast geneigd bent je ski's onder te binden. Naast de nieuwe map zit er ook een nieuw voertuig bij: de APC, een vervoersmiddel voor je soldaten dat erg robuust is en plaats biedt aan een zevental soldaten. Daarnaast is de APC ook nog eens voorzien van een turbo boost, wat het makkelijk maakt om vijandige soldaten plat te walsen.
Broken Mirror in combi met het vorige boosterpack maakt het geheel tot een niet te versmaden extra editie die tevens de nodige diepgang biedt, zeker als je kijkt naar de balans.




€ 5,99 — SPELERS 1 - 32 — SCORE



BLISS ISLAND

XBOX 360-XLA

De opzet van Bliss Island is super simpel: blaas balletjes in gaatjes om punten te scoren.
De game werkt in dat opzicht goed, het enige probleem is dat het na verloop van tijd behoorlijk begint te vervelen omdat de levels niet of nauwelijks van elkaar verschillen.
Gaandeweg de game krijg je wel te maken met al dan niet bewegende obstakels, en verder zullen er andere ballen verschijnen die variëren van grootte of massa. Hierdoor wordt het af en toe knap lastig om die ballen in de gaten te schiet... erm te blazen.
Het spelletje doet wat het moet doen, maar de lol is er toch wat snel af. Xbox Live Arcade heeft betere en vooral meer van dit soort games. Wij zouden onze 800 punten in ieder geval niet aan Bliss Island verpatsen.




800 MS POINTS — SPELERS 1 - 2 — SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING René Kok (marketing manager) Csilla van Eijkelenburg, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
ALGEMEEN DIRECTEUR Wouter Hendrikse
FINANCIEEL DIRECTEUR Richard Mul
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS
HOI PRINT 2007



STOEIPARTIJTJE

Hij had z'n vriendin nog zo beloofd zich niet tot fysieke acties te laten verleiden tijdens z'n tripje naar Don King Presents: Prizefighter, maar Mooie Maarten kon het weer niet laten. Toen hij een beetje werd 'uitgedaagd' door nog zo'n blonde knul met een zonnebril in z'n haar, moest en zou hij toch even met die jongen stoeien.
Of ze na afloop ook samen gedoucht hebben, is ons niet bekend.

TO DO LIST

- JA HALLO, FEESTEN NATUURLIJK. 15 JAAR PU!!! ED WORDT NU AL NERVEUS ALS HIJ DE INDELING ZIET VAN DIT EXTRA DIKKE NUMMER.
- IN IEDER GEVAL GAAN WE SPECIAAL VOOR DIT NUMMER EENS KIJKEN WAAR DE OUDE GARDE MOMENTEEL MEE BEZIG IS EN OF ZE NOG STEEDS DIE REVIEW-SKILLZ ONDER DE KNIE HEBBEN.
- GENIETEN VAN DE 'OPEN DAGEN BIJ SONY' IN LONDEN WAAR WE EINDELIJK AAN DE GANG KUNNEN MET MOTORSTORM 2, RESISTANCE 2 EN KILLZONE 2!
- J.J. NEEMT VAKANTIE OM EEN WEEKJE ONGESTOORD AAN DE GANG TE KUNNEN MET GRID. EN DAN GAAT IE KIJKEN WAT SNELLER IS, GRID OF WIPEOUT HD. HIJ WIL HET NOG WEL EENS ZIEN.
- NU IEDEREEN ZO'N BEETJE OP ZIJN EIGEN EVENTS DE NIEUWE GAMES VOOR AANKOMENDE ZOMER EN WINTER HEEFT GEOPENBAARD, KUNNEN WE DE BALANS GAAN OPMAKEN. WORDT DE WINTER VAN 2009 NET ZO VET ALS DE WINTER VAN 2008?
- HOPELIJK GAAN WE VOLGENDE MAAND ZIEN WAAROM JURJEN EEN VOORSTEL VOOR EEN ARTIKEL GENAAMD "WII CRAP" HEEFT INGELEVERD. DIE TITEL MAAKT TOCH NIEUWSGIERIG. OF HEEFT NINTENDO IETS GEMAAKT WAARDOOR PEUTERS MAKKELIJKER OP DE POTTIE GAAN MET BEHULP VAN DE WII-NI THE POO GAME...

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

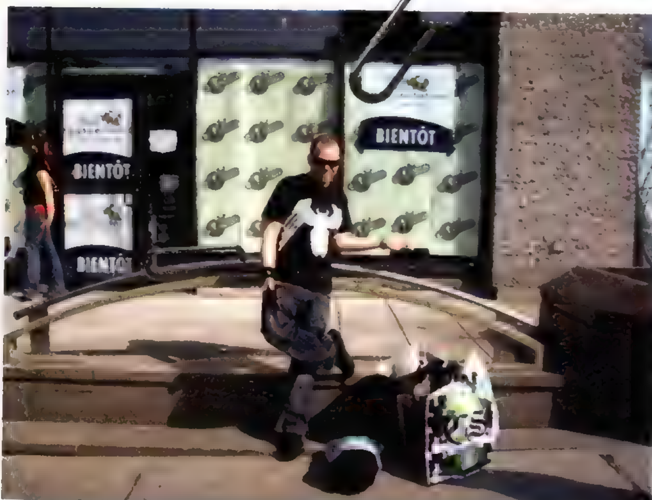
★ Is het nu dat je afvalt van de Wii-Fit plank of is het er af vallen? Want als we die gasten hier op dat ding zien wiebelen... dat is echt wat minder tof dan 'Konijntje wiebeluh'.
★ Toen we hoorden van de Midway-dagen in Las Vegas, konden we daar feitelijke maar één redactielid naar toe sturen en dat was Wouter. Als rookie bezit hij een dermate schamel salaris dat hij zich onmogelijk blut kon gokken. Dat was ie namelijk al.
★ Misschien was het dus alleen maar zelfbescherming dat ie naar de States geen creditcard en een niet werkende betaalkaart meenam?
★ Het lijkt wel een virus al die ...days. Iedereen doet het opeens in de lente. EA, Microsoft, Ubisoft, Vivendi, Sony. Dat wordt lekker rustig zo op de E3...
★ Het blijft toch behelpen met Japanners, interviews en tolken. Al die antwoorden van drie minuten en dan twee zinnen vertaald terugkrijgen. Kun je nagaan hoeveel Yamauchi moest lullen om die pagina vol te krijgen.

BESTE NIET GEBRUIKTE BIJSCHRIFT

UIT: RONDO OF THE SWORD - DS



Ik ben geen rover maar een dief, geen nar maar een clown, geen clown maar Geert Wilders.



ZELFS WOUTER KAN LEREN

Op pagina 4 van deze PU kon je lezen hoe Wouter helemaal de mist inging op z'n eerste echte PU tripje naar Las Vegas.
Toch, zelfs Wouter blijkt in staat om te leren van z'n fouten. Toen hij een week later opnieuw over de oceaan vloog, had ie dan toch maar in allerijl een creditcard geregeld. Gevolg: de man spendeerde vele honderden euro's aan allerlei onnodige prullaria en had na thuiskomst totaal geen geld meer op z'n rekening om te kunnen pinnen!
De financiële afdeling van de uitgeverij lachte 'm keihard uit toen hij om een voorschot vroeg op z'n salaris, en uiteindelijk heeft Ed 'm maar wat geld toegestopt zodat ie in ieder geval nog wat te eten kon kopen.
Hebben ze in Groningen ook een eigen woord voor sufferd, domkop, lulhannes, kluns, uilskuiken, stommeling... of zullen we het gewoon maar bij ongelofelijke baklap houden?

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

50% GTA IV spelen, net als de rest van Nederland.

5% Steven aanhoren die GTA IV een minder geslaagde versie van WoW vindt.

3% Voor de zoveelste keer de douane op Schiphol lastig vallen. Misschien tijd voor de iris-scan?

2% Lachen om Steven's rode hoofd na twee dagen Mallorca.

1% Afvragen wat Mallorca nu in hemelsnaam te maken heeft met games.

3% In UEFA 2008 laten zien hoe het wel moet met Oranje.

11% Kijken of we afvallen van de Wii-Fit.

7% J.J. uitleggen dat 'coupe Conan' toch echt uit is.

3% Geld tellen na de verkoop van GTA IV goodies op de Oranjemarkt.

8% Kijken of het echt griezelig wordt in New York. En dan hebben we het niet over de koers van de dollar of GTA IV.

6% Wouter af en toe een broodje toestoppen voordat de jongen wegens geldgebrek verhongert.

- JEROEN, NEEM JE WEL GENOEG YEN MEE NAAR TOKIO?
- MAARTEN, VERGEET JE DEZE KEER NIET JE WEKKER TE ZETTEN VOOR JE NAAR PARIJS VERTREKT?
- NEE JAN, WE KUNNEN NIET NÓG MEER PAGINA'S BESTEDEN AAN GEARS OF WAR 2.
- KILLZONE 2, RESISTANCE 2 EN RIIIIIIDGE RAAAAACERRRR!
- FEEST! PU BESTAAT 15 JAAR EN DAT VIEREN WE UITBUNDIG!
- ED, HEB JE PU NUMMER 1 TOT EN MET 174 AL HELEMAAL DOORGENOMEN?
- HEREN, HEEFT IEMAND HET ADRES VAN KEES EN DRE?
- MAARTEN, HAZE IS BINNEN... MAAR OF JE ER VROLIJK VAN WORDT?
- JURJEN, WE WILLEN EEN REMATCH.
- JA J.J. JE KUNT HELEMAAL LOSGAAN MET BOURNE.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

PU 175 LIGT 20 JUNI IN DE WINKELS

CHICK VAN DE MAAND

WE HEBBEN GEZOCHT WAT WE KONDEN MAAR
KWAMEN IN HET SPELAANBOD VAN DEZE PU TOCH
ECHT GEEN SUPERLEKKERE CHICK TEGEN. GELUKKIG
VONDEN WE OP JEROEN Z'N TELEFOONTJE NOG WAT
PLAATJES DIE HIJ HAD GENOMEN TIJDENS Z'N METAL
GEAR SOLID PERSTRIP (VANDAAR DIE 'SNAKE').
OF JEROEN VAN DIT SOORT PLAATJES EEN HARDE
SNAKE IN Z'N BROEK KRIJGT WETEN WE NIET. MAAR
UIT ARMOE HEBBEN WE TOCH MAAR VOOR DEZE
GEILE...UUH GELE DAME GEKOZEN.

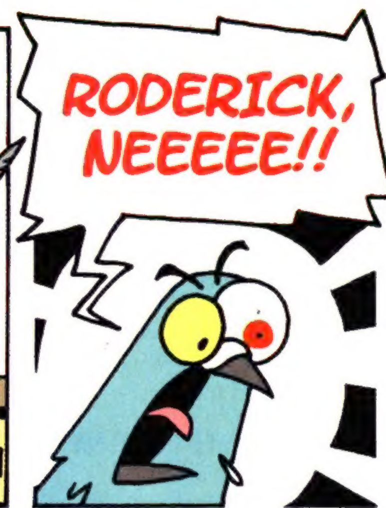
SCHIJTGAME VAN DE MAAND

NBA BALLERS
"DE GRAPHICS ZIEN ER NIET UIT, DE CAMERA
WERKT SOMS TEGEN, JE KUNT MET DEZELFDE
MOVE KEER OP KEER SCOREN, DE STORY MODE IS
NEP EN DE A.I. DOOR AL DIE FUCK UPS TE STERK. IK
HEB BEST LOL MET DIT SPEL GEHAD, MAAR WEL
DE LOL VAN EEN MAN DIE ZIJN GAMES GRATIS
KRIJGT"






BLAM


RODERICK, NEEEEE!!


NIET DIT WEER! WAT HEEFT DIE DUDE TOCH TEGEN ONS!
ZZZIT
PANG
PAF
PIEW


GELUKKIG, DAAR IS VETTE BENNIE Z'N TOKO!


BEN!! RODERICK HEEFT ZOJUIST DE KOGEL GEKREGEN!
WAT? HIJ OOK AL?! GISTEREN NOG JOLIGE JEFFREY! DAT IS AL NUMMER 46 DEZE WEEK!


IK BEN HET ZAT! JE HOORT DIE MENSEN ER CONTINU OVER: DISCRIMINATIE ZUS, RACISME ZO! MAAR ALS WIJ BESTEMPELD WORDEN ALS VLIEGENDE RATTEN EN MASSAAL WORDEN AFGEKNALD, DAN MAG DAT MAAR!


HET IS HOOG TIJD DAT ER EENS AKTIE ONDERNOMEN GAAT WORDEN!
JIJ GAAT DIE GAST Z'N AUTO VOORZIEN VAN EEN FRAAIE NIEUWE 'LAKLAAG'?
POR
POR


NEE....
...IETS VEEL BETERS....
WRIJF


DUS WAT U BEDOELT TE ZEGGEN IS DAT ROCKSTAR OP NAZISTISCHE WIJZE ALGEHELE GENOCIDE PROMOOT IN GTA IV?
DAT KLOPT, JACK.
J. THOMPSON